ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & VIDEO GAMES

USER

ΤΕΥΧΟΣ 62 ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1995 ΔΡΧ. 900

ΔΩΡΟ ΔΙΣΚΕΤΑ 3.5

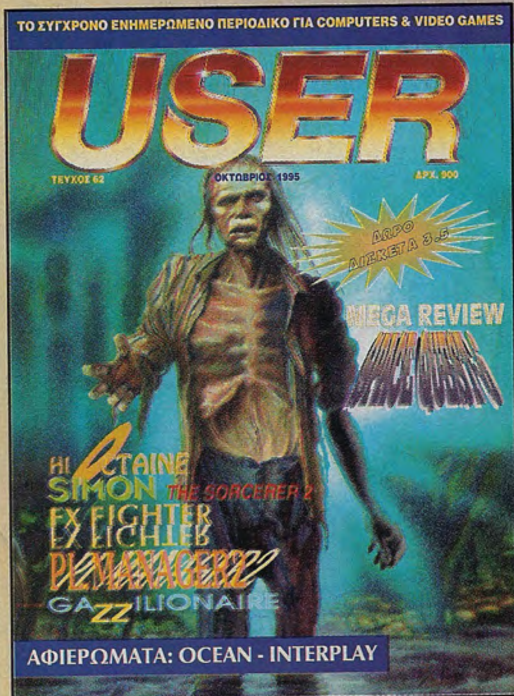
MEGA REVIEW
SPACE QUEST 6

HI OCTAINE
SIMON THE SORCERER 2
FX FIGHTER
PL. MANAGER2
GAZZILIONAIRE

ΑΦΙΕΡΩΜΑΤΑ: OCEAN - INTERPLAY

USER

ΑΡΙΘ.ΦΥΛΛΟΥ 62 ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ • 95





ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 -136 Τ.Κ. 10442 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 5144 943 FAX: 5141320

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΜΠΟΥΚΗΣ

ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΛΑΪΝΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΠΑΥΛΟΣ "ShadowCaster" ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΑΓΑΘΟΣ
DEREK DELA FUENTE
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΟΣ
SONIC

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΝΤΟΡΑ ΤΖΟΥΒΑΡΑ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΒΑΣΙΛΕΙΑ ΒΕΡΒΕΡΑΚΗ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - DTP
ΜΑΡΙΑ ΚΑΝΔΙΑ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΦΗ ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH
ΤΗΛ.: 5148032

ΜΟΝΤΑΖ
ΕΛΕΝΗ ΚΟΝΤΟΝΑΤΣΗ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΑΡΑΛΗΣ
ΤΥΠΟΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π. ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

Λίγα λόγια για το τεύχος

(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

Την στιγμή που έγραφα αυτές τις γραμμές δεν είχαμε ακόμη πληροφορηθεί τις πωλήσεις του προηγούμενου μήνα και έτσι δεν ξέρω πόση απήχηση είχε η νέα προσπάθεια που κάναμε με την έναρξη της νέας σεζόν βελτιώνοντας την ποιότητα του περιοδικού κυρίως στον αισθητικό τομέα. Ελπίζω η μεγάλη προσπάθεια που καταβάλαμε και καταβάλουμε για να σας κρατάμε ενήμερους για όλα όσα συμβαίνουν στον χώρο του PC και της Amiga και βέβαια στον τομέα που ακούει στο όνομα παιχνίδια να βρει την δέουσα ανταπόκριση. Βρισκόμαστε πλέον στον Οκτώβριο και οι ρυθμοί αρχίζουν και γίνονται εντονότεροι. Τα σχολεία λειτουργούν πλέον σε κανονικούς ρυθμούς ενώ και οι τελευταίοι αδειούχοι του Σεπτέμβρη επέστρεψαν στις θέσεις τους. Ηδη για τις μεγάλες εταιρίες έχει αρχίσει ο πυρετός που ονομάζεται Χριστουγεννιάτικη περίοδος και μαζί τους θα παρασυρθεί και το περιοδικό μας για να μπορέσει να σας δώσει μία όσο το δυνατόν πιο ενημερωμένη εικόνα του τι θα δείτε στις βιτρίνες των καταστημάτων. Ετσι επιλέξαμε σε αυτό το τεύχος να κάνουμε αφιέρωμα σε δύο από τις μεγαλύτερες εταιρίες τα παιχνίδια των οποίων αναμένεται να προσελκύσουν μεγάλο ενδιαφέρον. Η Ocean και η Interplay έτοιμάζουν πραγματικά μεγάλες εκπλήξεις στους παίκτες... Σε αυτό το τεύχος ρίξαμε ιδιαίτερο βάρος στα revews γιατί ο χρόνος από τότε που σας αφήσαμε για τις καλοκαιρινές διακοπές δεν μπορούσε να αναπληρωθεί μόνο με το τεύχος του Σεπτέμβρη. Για Mega Revew αυτό το μήνα επιλέξαμε την έκτη συνέχεια του πασίγνωστου Space Quest το οποίο φυσικά δεσπόζει αυτή την εποχή. Ιδαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν το εγχειρίδιο του καλού παίκτη που παρουσιάζει τους χάρτες των παιχνιδιών LITIL DIVIL και EYE OF THE BEHOLDER 2 όπως επίσης και τα Tips που είναι γεμάτα πληροφορίες και συμβουλές για τα Shadow Fihter και Super Street Fighter 2 Turbo. Το Spell Shop που μετά την ανανέωση διεκδικεί τον τίτλο της πιο όμορφης στήλης στο περιοδικό (σε αντίθεση με τον συντάκτη της) και αυτό το μήνα ενημερώνει και πληροφορεί ό-



λους όσους έχουν προβλήματα σε συγκεκριμένα σημεία των παιχνιδιών. Μην ξεχάσετε να διαβάσετε την Τέταρτη Διαστάση που αυτό το μήνα κάνει ειδικό αφιέρωμα σε όλα όσα αφορούν τους hackers. Στα σημαντικά αυτού του τεύχους περνάει και η δυναμική επανεμφάνιση του Sonic ο οποίος είχε την επιμέλεια των θεμάτων της Amiga. Τέλος από τις μόνιμες στήλες των News και των Prevews θα ενημερωθείτε για ότι νεότερο. Ελπίζω να μην ξέχασα κάτι σημαντικό αλλά και να ξέχασα είμαι σίγουρος ότι είστε αρκετά έξυπνοι και δεν θα σας ξεφύγει... Ραντεβού τον Νοέμβριο με περισσότερα νέα και ακόμη περισσότερα παιχνίδια!

Ο ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

NEWS

ΗAMIGA ΑΝΑΠΤΥΣΣΕΙ ΤΑΧΥΤΗΤΑ...

Οσοι πιστέψατε ότι το Apollo 1220 Turbo 50 ήταν η επανάσταση μάλλον πέσατε έξω. Σε χρόνο μηδέν κυκλοφόρησε ο μεγάλος του αδερφός που θα σας κάνει να τρίβετε τα μάτια σας! Ονομάζεται Apollo 1230 και θα κάνει την A1200 να "τρέχει" διαολεμένα... Ερχεται σε τρείς τύπους (Turbo 50, Turbo 28, Turbo 50 Light) και είναι εφοδιασμένος με ένα 68030 που "τρέχει" στα 50 MHz μαζί με ένα προαιρετικό 68882 που επίσης "τρέχει" στα 50 MHz. Διαθέτει ένα SCSI-2 κοντρόλερ και έχει δυνατότητα επέκτασης της μνήμης μέχρι τα 64 Mb. Περισσότερες πληροφορίες θα έχουμε φυσικά στα επόμενα τεύχη μας...



VIRTUAL ΟΝΕΙΡΑ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΥΡΩΠΑΙΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΗΣ AMIGA

Η Amiga Technologies είναι έτοιμη να δώσει στην κυκλοφορία ένα νέο και χαμηλού κόστους σύστημα το οποίο δημιούργησε μία θυγατρική της Escom, η Virtual Products GmbH. Ονομάζεται Virtual i και εκτός του ότι είναι ελαφρύ το σημαντικό είναι ότι είναι συμβατό εκτός από την Amiga και με όλες τις νέες παιχνιδομηχανές. Θα δίνει μεγαλύτερη άνεση στους χρήστες αφού μεγαλώνει την οθόνη μπροστά από τον παίκτη ενώ μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παρακολούθηση τηλεόρασης, video. Οι διαπραγματεύσεις εξάλου με την Mynox η οποία δημιούργησε το Fears βρίσκονται σε πολύ καλό δρόμο σχετικά με την έκδοση και μίας virtual εκδοχής του παιχνιδιού. Εάν οι διαπραγματεύσεις ολοκληρωθούν θετικά θα έχουμε την δημιουργία ενός νέου τρισδιάστατου engine για τα παιχνίδια της Amiga. Το σύστημα αυτό πωλείται εδώ και επτά μήνες στις ΗΠΑ και έχει μία αρκετά ικανοποιητική εμπορική επιτυχία. Η Amiga Technologies βιάζεται να το θέσει σε κυκλοφορία μαζί με το απαραίτητο software γιατί έρχονται απειλητικά για αυτή τα Virtual Boy της Nintendo αλλά και το ανάλογο σύστημα της Atari για το Jaguar.



ΟΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΣΥΝΑΝΤΟΥΝ ΤΑ PC

** Οι κάτοχοι των PC θα μπορέσουν σύντομα να παίξουν και παιχνίδια που δημιουργούνται για τις νέες παιχνιδομηχανές. Τα σχέδια των εταιριών ευνοούν αυτές τις φήμες που ακούστηκαν πριν από λίγο καιρό. Ηδη η Αμερικάνικη Sega συνεργάστηκε με την Nvidia Corp η οποία ειδικεύεται στην δημιουργία multimedia boards. Ετσι λοιπόν η νέα της δημιουργία θα επιτρέπει την εκμετάλευση των δυνατοτήτων τουSaturn και μέσα από το υπάρχον video hardware των PC. Ετσι οι κάτοχοι των PC θα μπορούν να απολαύσουν παιχνίδια όπως το Virtua Fighter. Η Sega πιστεύει ότι αυτή είναι μόνο η αρχή και ελπίζει ότι πολύ σύντομα θα μπορέσει να "παντρέψει" την κονσόλα της με τα PC σε τέτοιο επίπεδο που να μπορεί ένας κάτοχος PC να παίξει ταυτόχρονα με αυτόν του Saturn τα ίδια παιχνίδια αφού η εταιρία θα φροντίσει να τα δίνει σε κυκλοφορία και για τα δύο format. Περισσότερες πληροφορίες θα έχουμε στα επόμενα τεύχη μας

** Φήμες που άρχισαν να κυκλοφορούν μέσα από την Amiga Tecnologies μιλάνε για μία κάρτα (ανάλογη με αυτή της Sega) η οποία θα δημιουργήσει συμβατότητα με τα PC. Η κάρτα αυτή θα βασιστεί στην τεχνολογία της Amiga 1200 και θα επιτρέψει στους χρήστες των PC να τρέξουν εφαρμογές αλλά και να παίξουν παιχνίδια πουσχεδιάστηκαν για την Amiga.



Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΗΣ AMIGA

Η μεγάλη αναμονή τελείωσε. Η Amiga επιστρέφει και η Amiga Technologies θα έχει στην διάθεση των καταστημάτων (και των καταναλωτών φυσικά) περίπου 60000 A1200 μέχρι τα Χριστούγεννα. Η πρώτη επίσημη εμφάνιση της καινούργιας έκδοσης της A1200 έγινε πριν από λίγες μέρες σε μία μεγάλη Εκθεση με το όνομα LIVE 95 η οποία έγινε φυσικά στο Λονδίνο. Στην Εκθεση αυτή η Amiga εμφανίστηκε δίπλα στις νέες παιχνιδομηχανές αλλά και στα καινούργια περιφερειακά για τα PC που αφορούν κυρίως το Desktop Publishing (DTP). Οι επισκέπτες στην Εκθεση ήταν ελεύθεροι να παίξουν παιχνίδια αλλά και να τεστάρουν το νέο hardware. Το γεγονός ότι η συγκεκριμένη Εκθεση συγκεντρώνει πάντα το ενδιαφέρον τόσο του κοινού όσο και των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης κάνει τους υπεύθυνους της Amiga Technologies να ελπίζουν σε μία ανάκαμψη του ενδιαφέροντος για την Amiga. Την τελευταία φορά που εμφανίστηκε στην Εκθεση η Commodore ήταν τότε που παρουσίασε το CD32 το οποίο συγκέντρωσε μεγάλο ενδιαφέρον.



WINDOWS 95. ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ Η ΜΗΠΩΣ ΟΧΙ;

Από τον προηγούμενο μήνα όλοι άρχισαν να ασχολούνται με το νέο πρόγραμμα του Bill Gates και φυσικά της Microsoft το οποίο δημιούργησε και συνεχίζει ακόμη να δημιουργεί μεγάλο θόρυβο γύρω του. Είναι άραγε το νέο αυτό λειτουργικό σύστημα το επόμενο βήμα ή μήπως είναι ένα απλά πολύ εύχρηστο πρόγραμμα το οποίο με την τεραστίων διαστάσεων παγκόσμια διαφήμιση που του γίνεται (μαζί φυσικά με την εγγύηση της υπογραφής του) έχει γίνει το μόνιμο θέμα στους κατόχους PC όλου του κόσμου; Ακόμη είναι πολύ νωρίς για να το ξέρουμε. Ο καιρός και η χρήση του θα δείξει για το τι ακριβώς πρόκειται. Πάντως όπως και να έχει το πράγμα ήδη οι πωλήσεις του αρχίζουν να τρέχουν με τρελλούς ρυθμούς. Η ίδια η εταιρία πιστεύει ότι μέσα σε ένα χρόνο θα έχει πουλήσει 25 εκατομμύρια περίπου κομμάτια. Αν μάλιστα υποθέσουμε ότι αυτό το νούμερο δεν αποτελεί παρά το 10%-25% των συνολικών χρηστών των Windows τότε θα λέγαμε ότι τα πράγματα για τον Gates προμυνήονται εξαιρετικά ευοίωνα και κερδοφόρα... Η εταιρία σκοπεύει με το πρόγραμμα της να δελεάσει ακόμη και αυτούς που μέχρι τώρα δεν είχαν σχέση με το αντικείμενο. Στην Ελλάδα εξαντλήθηκε σχεδόν αμέσως η πρώτη παραλαβή του προγράμματος με τις 16 δισκέτες ενώ με πολύ ενδιαφέρον αναμενόταν μέχρι την στιγμή που γραφόντουσαν αυτές οι γραμμές η κυκλοφορία του προγράμματος με το CD το οποίο έχει φυσικά και περισσότερα πλεονεκτήματα σε σχέση με τις δισκέτες. Το μέλλον του και στην χώρα μας προβλέπεται, τουλάχιστον από τους εδώ αντιπροσώπους της Microsoft, αρκετά ευοίωνο. Υπάρχουν βέβαια και κάποιοι ειδικοί αναλυτές στον χώρο που πιστεύουν ότι μόλις περάσει ο αρχικός ενθουσιασμός οι πωλήσεις θα αρχίσουν να πέφτουν σταδιακά. Εμείς να προσθέσουμε ότι υπάρχουν και οι πειρατές που σίγουρα θα κόψουν κάποιο σημαντικό μερίδιο από τις αγορές σε παγκόσμιο επίπεδο. Για περισσότερες πληροφορίες όσοι είστε στο Internet μπορείτε να πάρετε από την ειδική σελίδα που διατηρεί η Microsoft για αυτόν ακριβώς τον σκοπό.





Η Mirage που έγινε γνωστή με το Rise of the Robots είναι παράλληλα και ο βασικός συνεργάτης προώθησης των προϊόντων στην Ευρώπη πολλών γνωστών αμερικάνικων εταιριών software. Ετσι σε συνεργασία με την QQP κυκλοφορούν στην αγορά το TAGT. Το παιχνίδι αυτό αναμένεται με μεγάλο ενδιαφέρον και συνδυάζει στοιχεία που θα ικανοποιήσουν τόσο τους λάτρεις των adventure όσο και αυτούς που τους αρέσει η έντονη δράση. Βασίζεται στην λύση διαφόρων παζλ ενώ περιέχει και πολλά interactives. Ο παίκτης τοποθετείται μέσα στο διαστημικό σκάφος Znuter το οποίο έχει καταληφθεί από εξωγήινους οι οποίοι επιθυμούν να υποδουλώσουν το ανθρώπινο είδος. Φυσικά στην διαθεσή σας θα έχετε μία μεγάλη ποικιλία από εξοπλισμό. Το θέμα είναι να ανακαλύψετε τι ακριβώς είναι αυτά τα πράσινα πράγματα που σας απειλούν και αν θα μπορέσετε να τα σταματήσετε. Η οπτική του παιχνιδιού (πάνω-κάτω) δίνει μία διαφορετική αίσθηση ενώ το point/click interface απλοποιεί τα πράγματα. Τα SVGA γραφικά, το πετυχημένο και δοσμένο σε μεγάλες δόσεις animation και τα πολλά χιουμοριστικά στιγμιότυπα συνθέτουν ένα πολύ ελκυστικό και ενδιαφέρον σύνολο.

THE AWFUL GREEN THING
PC CD ROM



Το Golf είναι αληθινά φλώρικο, σιχαμερό άθλημα. Απορώ πώς η Sensible το έκανε τόσο ενδιαφέρον σε αυτή την έκδοση για Amiga 500. Το παιχνίδι προσφέρει όμορφα γραφικά και γρήγορη δράση ενώ μπορούν να παίξουν περισσότεροι από έναν παίκτη στο τουρνουά ή αν προτιμάτε να έχετε αντίπαλο τον υπολογιστή. Για όσους δεν ξέρουν την βασική αρχή του γκολφ (και ελπίζω να είναι πολλοί!) αρκεί να βάλετε το μπαλλάκι στις τρύπες με λιγότερα χτυπήματα από τον αντίπαλό σας για να κερδίσετε. Μπορείτε να καθορίσετε το επίπεδο δυσκολίας από το πολύ δύσκολο στο εύκολο αλλά αν είστε αρχάριος θα βρεθείτε να χάνετε συνεχώς. Θα χρειαστείτε λοιπόν πρακτική εξάσκηση, επιλογή την οποία το παιχνίδι προσφέρει. Πολλές λεπτομέρειες διανθίζουν το παιχνίδι και το κάνουν ελκυστικό, όπως οι ψηφιοποιημένες φωνές, τα διάφορα είδη χτυπημάτων και το ζουμ όταν φτάνετε κοντά στην τρύπα. Το έδαφος έχει όλα τα στοιχεία ενός ανάλογου γηπέδου, με δέντρα, λιμνούλες, χορτάρι αλλά και αμμώδεις περιοχές που πρέπει να προσέχετε. Το παιχνίδι βέβαια στην Ελλάδα απευθύνεται σε μια ελάχιστη μερίδα παικτών και γι'αυτό τον λόγο μάλλον δεν θα γίνει κανονικό review από το περιοδικό μας.

Sensible Golf
Amiga 500



ENDORFUN

PC/Mac CD ROM/Saturn/Playstation

Οι δημιουργοί του πρωτότυπου αυτού παιχνιδιού μιλάνε για μία ευχάριστη, ξεκούραστη και πολύ εθιστική εμπειρία. Τα γραφικά του θα υπνωτίσουν τους παίκτες όπως το ίδιο θα κάνει και το soundtrack ενώ ξεχωριστό ενδιαφέρον έχουν τα διάφορα μυνήματα που εμφανίζονται στην οθόνη. Το παιχνίδι αυτό είναι προιόν επιστημονικής έρευνας η οποία υποστηρίζει ότι τέτοιου είδους παιχνίδια ευνοούν την έκρηση από τον εγκέφαλο μίας ουσίας που ονομάζεται εντορφίνη η οποία βοηθάει τον οργανισμό. Ελλατώνει τον πόνο και τον κάνει να αισθάνεται ευχάριστα. Οι παίκτες πρέπει να ελέγξουν ένα πολύχρωμο, παλλόμενο κύβο γύρω από ένα κιγκλίδωμα με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε το χρώμα που θα έχει στην κορύφη του ο κύβος να είναι το ίδιο με αυτό του τετραγώνου στο οποίο πρέπει να προσγειωθεί. Πετυχαινοντάς το θα αποκτήσετε την απαραίτητη για την συνέχεια ενέργεια. Φυσικά θα πρέπει να προσέξετε τα εμπόδια που ξαφνικά θα σας κλείνουν τον δρόμο. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι απλός η επιτευξή του όμως είναι μία πολύ δύσκολη υπόθεση η οποία απαιτεί ταχύτητα και στρατηγική για να καταφέρετε να ολοκληρώσετε τα εκατοντάδες επίπεδα του. Στο πρόγραμμα έχουν τοποθετηθεί και κάποια ηχητικά σήματα (φωνές) οι οποίες λόγω της συχνότητας στην οποία έχουν μαγνητοφωνηθεί δεν γίνονται αντιληπτές από το αυτί αλλά υποσυνείδητα από τον εγκέφαλο! Ακούγεται ενδιαφέρον...

PRIMAL RAGE

PC CD ROM AMIGA

Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε όλες τις κονσόλες παλιές και νέες και αναμένεται φυσικά να είναι ένας από τους πιο πετυχημένους τίτλους της χρονιάς. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού θα προσπαθήσουν σε κάθε έκδοση να μην ξεφύγουν από το πνεύμα της έκδοσης στα coin-op με τις απαραίτητες σε κάθε format αλλαγές και



βελτιώσεις λόγω φυσικά του διαφορετικού hardware. Πρόκειται γία ένα beat-em-up όπου πρωταγωνιστές είναι επτά προιστορικά τέρατα που μάχονται για την κυριαρχία. Είναι το πρώτο video game που χρησιμοιποιεί την τεχνική του stop motion animation η οποία είναι μία τεχνική που χρησιμοποιείται εδώ και καιρό στο Χόλυγουντ σε ταινίες όπως ο Κινγκ Κονγκ και γενικά σε ταινίες που απαιτείται η χρήση ειδικών εφφέ. Το αποτέλεσμα είναι να έχουμε ρεαλιστική εικόνα των τεράτων με κίνηση και χαρακτηριστικά που θα εντυπωσιάσουν με την ζωντάνια τους. Βέβαια οι δημιουργοί δεν στοχεύουν απλά σε μία όμορφη εξωτερική εμφάνιση αλλά σε μία όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστική και δυναμική αναμέτρηση για αυτόν τον λόγο έφτιαξαν ένα καταπληκτικό engine. Ο κάθε χαρακτήρας έχει το δικό του στυλ, τις δικές του κινήσεις που φτάνουν στον εντυπωσιακό αριθμό των 70 και οι οποίες περιλαμβάνουν fatalities και σπέσιαλ combo hits. Επίσης πολύ καλή δουλειά έχει γίνει στις αντιδράσεις των τεράτων ειδικά όταν κάποιο δέχεται ένα κτύπημα. Το γεγονός ότι το 1994 το PR ήταν το coin-op με τις περισσότερες πωλήσεις σε παγκόσμιο επίπεδο δίνει το δικαίωμα στην Time Warner να πιστεύει ότι και αυτή τη φορά το παιχνίδι θα σημειώσει ανάλογη επιτυχία.



Η απρόσμενη επιτυχία που σημείωσε το Super Karts το οποίο είχε μάλιστα δημιουργήσει μία εντελώς άγνωστη ομάδα (Maniac Media UK) οδήγησε, όπως ήταν φυσικό, στην δημιουργία και νέων τίτλων σχετικών με το θέμα. Ετσι λοιπόν οι άνθρωποι της MicroproseSpectrum Holobyte πήραν την αρχική ιδέα των αγώνων με κάρτς και την βελτίωσαν ποιοτικά σε σχέση με το SK. Τα γραφικά του θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν σχεδόν τέλεια αφού η αίσθηση που δίνουν στον παίκτη είναι εξαιρετική και πάνω από όλα ρεαλιστική. Οι άνθρωποι της Microprose υποστηρίζουν ότι είχαν πολύ καιρό να δημιουργήσουν ένα τόσο διασκεδαστικό αλλά και έντονης δράσης παιχνίδι το οποίο θα αρέσει και στους φίλους των coin-op αλλά και σε αυτούς των εξομοιωτών γιατί συνδυάζει τα ποιοτικά τεχνικά χαρακτηριστικά με την δράση ενώ περιέχει ακόμη και στοιχεία στρατηγικής. Το στρατηγικό μέρος έχει να κάνει με τις ρυθμίσεις και τις επιλογές που θα κάνετε κατά την διάρκεια της προετοιμασίας και του εξοπλισμού του οχήματος. Μπορείτε να παρακολουθήσετε το παιχνίδι από όλες τις οπτικές γωνίες με το virtual mode display, να απολαύσετε τα υψηλής ανάλυσης γραφικά με τις texture mapped διαδρομές όπως επίσης τα καλοσχεδιασμένα αυτοκίνητα και τις προσεγμένες περιοχές. Υπάρχει ποικιλία τόσο στο είδος των αγώνων όσο και στα backdrops. Αν προσθέσουμε και τον εξαιρετικό ήχο τότε ίσως μιλάμε για ένα από τους κορυφαίους φετινούς τίτλους αφού συνδυάζει άψογα την διασκέδαση με την αυθεντική εμπειρία της αγωνιστικής δράσης. Το γεγονός ότι όλες οι χρήσιμες πληροφορίες εμφανίζονται στην οθόνη απλώς επιβεβαιώνει τον χαρακτηρισμό του πλέον ολοκληρωμένου προγράμματος που έχουμε δει μέχρι τώρα στο είδος του.

VIRTUAL KARTS

PC/ CD ROM





BATTLES IN TIME

PC CD ROM

Η QQP είναι γνωστή για τα πολύ καλά παιχνίδια στρατηγικής που δημιουργεί. Ετσι και το BIT θα συνεχίσει την παράδοση προσφέροντας στους παίκτες τα ίδια περίπου χαρακτηριστικά που βρίσκουμε και στους άλλους τίτλους της εταιρίας. Πρόκειται για ένα παιχνίδι στο οποίο ο παίκτης πρέπει να κάνει τις πολεμικές του κινήσεις και να δημιουργήσει τις τακτικές του σε μία πολεμική αναδρομή που ξεκινά από τα προιστορικά χρόνια και φτάνει μέχρι τους πολέμους του Ναπολέοντα και τους διαφόρους εμφυλίους. Πολύ σημαντικό είναι ότι το engine του σας επιτρέπει να δημιουργήσετε, αν το επιθυμείται, το δικό σας πολεμικό σενάριο. Το πρόγραμμα δίνει πλήρη ελευθερία κινήσεων και επιλογών στο παίκτη. Μπορεί το παιχνίδι και η οπτική του γωνία από την οποία το παρακολουθείτε να μην είναι και η καλύτερη δυνατή αυτό όμως που αποτελεί και το πιο σημαντικό στοιχείο είναι το γεγονός ότι όλες οι κινήσεις εκτελούνται και λειτουργούν όπως θα γινόταν και στην πραγματικότητα. Χρειάστηκαν δύο χρόνια για να μπορέσουν να κάνουν το πρόγραμμα να ελέγχει γρήγορα όλα τα δεδομένα και να αντιδρά άμεσα, ομαλά και λειτουργικά. Οταν βρεθείτε με τον αντίπαλο στρατό σε θέσεις μάχης ο χάρτης τακτικής θα μεγενθυθεί για να μπορέσει ο παίκτης να κάνει τις επιλογές και τις κινήσεις του. Μπορούν να παίξουν μέχρι και τέσσερις παίκτες ενώ ο βαθμός δυσκολίας είναι επιλεγόμενος και έτσι μπορούν να παίξουν αρχάριοι αλλά και εξαιρετικά έμπειροι παίκτες. Το μπροστινής κίνησης point/click interface με τα αμέτρητα menus διευκολύνει την ζωή του παίκτη και τον βοηθάει να εξικοιωθεί πολύ εύκολα με το παιχνίδι





Η OCEAN ΑΝΤΕΠΙΤΙΘΕΤΑΙ...

Η γνωστή εταιρία ετοιμάζεται να ρίξει στην αγορά μία σειρά από νέους τίτλους. Υποστηρίζει ότι τα νέα της παιχνίδια ακολουθούν τα βήματα της προόδου και της τεχνολογικής ανάπτυξης. Απο τις πρώτες πληροφορίες που και εμείς έχουμε αυτό δεν απέχει και πολύ από την πραγματικότητα. Τα παιχνίδια που θα σας παρουσιάσουμε χαρακτηρίζονται κυρίως από τις βελτιώσεις στα τεχνικά χαρακτηριστικά. Πολύ σημαντική δουλειά έχει κάνει η εταιρία στους τομείς των γραφικών και του engine παρουσιάζοντας εντυπωσιακά δείγματα μέσα από τα παιχνίδια της του τι πρόκειται να δούμε στο (όχι και πολύ μακρινό) μέλλον. Ελπίζουμε ότι στο πνεύμα της Ocean θα κινηθούν και οι υπόλοιπες εταιρίες καλυτερεύοντας συνεχώς την ποιότητα των παιχνιδιών τους αλλά και συμβάλοντας παράλληλα στην ανάπτυξη και βελτιώση της ίδιας της τεχνολογίας.

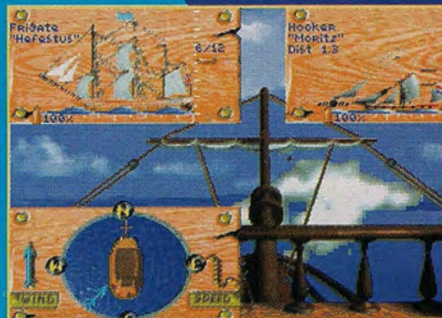
SEA LEGENDS





PC

Το παιχνίδι δημιούργηθηκε από μία ομάδα Ρώσων και είναι κάτι ανάμεσα στο Pirates με εξαιρετικές σκηνές δράσης, και ειδικά μάχης με σπαθιά, και στο High Seas Trader που ήταν καθαρά παιχνίδι στρατηγικής. Οπως αντιληφθήκατε πρόκειται για ένα παιχνίδι τοποθετημένο κάπου στον 17ο αιώνα. Θα ξεκινήσετε ως ένας άγνωστος και ασήμαντος καπετάνιος και μέσα από τις περιπέτειες και τις μάχες θα προσπαθήσετε να αποκτήσετε δύναμη και φήμη. Μπορείτε να ταξιδέψετε σε διαφορετικά μέρη, να ανακαλύψετε νέες περιοχές, να αγοράσετε από κάθε περιοχή τα κατά τόπους εμπορεύματα και να τα μεταπουλήσετε σε υψηλότερη φυσικά τιμή. Το όλο περιβάλλον είναι πολύ όμορφο και ελκυστικό ενώ τα πολλά interactives μαζί με τους χαρακτήρες, τις multiple choice ερωτήσεις και τις αμέτρητες οθόνες δημιουργούν ένα πολύ αξιόλογο σύνολο. Τα πάντα κινούνται γύρω από τα του εμπορίου αλλά και την παρουσία των πολλών πειρατών που ταξιδεύουν στις ίδιες θάλασσες που βρίσκεστε και εσείς. Οι οθόνες στρατηγικής θα σας δώσουν ένα μεγάλο αριθμό πολύτιμων πληροφοριών σχετικά με τις τιμές των προιόντων, τις περιοχές που βρίσκεστε, τον πληθυσμό τους αλλά και τις πηγές σας. Θα πρέπει να προσέχετε να διατηρείται το ηθικό του πληρώματος σας πάντα σε υψηλά επίπεδα και για αυτό φυσικά θα φροντίσετε να τους ανταμείβετε ανάλογα. Αυτή η παράμετρος κάνει το παιχνίδι εξαιρετικά ενδιαφέρον αφού δεν έχετε να αντιμετωπίσετε τους άλλους πειρατές αλλά θα πρέπει να σκέφτεστε και να δράτε επιχειρηματικά ενώ παράλληλα να κρατάτε το τιμόνι του καπετάνιου σταθερά από όλες τις απόψεις... Μπορεί το παιχνίδι ως ιδέα να μην έχει να προσφέρει κάτι το καινούργιο είναι όμως καλοσχεδιασμένο ενώ δείχνει και παίζεται πολύ ευχάριστα.



WORMS





PC

Στη προκειμένη περίπτωση η Ocean έφτιαξε ένα παιχνίδι που κινείται κάπου μεταξύ Lemmings και Cannon Fodder με περισσότερα χαρακτηριστικά από το δεύτερο. Πρόκειται για ένα συνδυασμό στρατηγικής και δράσης, ιδαίτερα βίαιης μερικές φορές. Στον κόσμο των σκουλικιών ένα πράγμα συμβαίνει, σκοτώνεις ή σε σκοτώνουν.. Μπορούν να παίξουν μέχρι και 4 ομάδες με τέσσερα σκουλήκια η κάθε μία τα οποία μπορούν να έχουν όλα το δικό τους όνομα είναι όμως προτιμότερο να δώσει η κάθε ομάδα ένα για όλα. Βέβαια εάν προτιμάτε μπορείτε να έχετε οκτώ παίκτες με δύο σκουλήκια ο καθένας αλλά έτσι τα πράγματα μπλέκονται πολύ. Φυσικά η κάθε ομάδα κινείται εναντίον της άλλης. Ολα γίνονται με την σειρά αφού η κάθε ομάδα κάνει την κινησή της και μετά ακολουθεί αυτή των υπολοίπων. Οπως είπαμε στόχος σας είναι να παραμείνετε ζωντανοί και φυσικά όποιος καταφέρει στο τέλος να έχει έστω και ένα σκουλίκι ζωντανό είναι ο νικητής. Ο εξοπλισμός είναι άκρως εντυπωσιακός και περιλαμβάνει μπαζούκας, πυραύλους, δυναμίτες, χειρομβομβίδες, και πολλά όπλα. Υπάρχει ακόμη και ειδική "σκουλικοομάδα" βοηθείας αν τα πράγματα αρχίζουν και σκουραίνουν... Επιλέγετε κάποιο από τα σκουλίκια της ομάδας σας και προσπαθείτε με οποιοδήποτε τρόπο να εξοντώσετε τον κοντινότερο σας αντίπαλο. Κάθε σκουλίκι έχει 100 πόντους στην διαθεσή του έτσι αν προσπαθήσετε να χτυπήσετε κάποιο αντίπαλο και δεν τα καταφέρετε τότε αυτόματα χάνετε πόντους για αυτό προσπαθήστε κάθε φορά να χρησιμοποιείτε τα πιο σίγουρα όπλα και ένα από αυτά είναι βέβαια το μπαζούκας. Ισως να ακούγεται εύκολο αν όμως λάβετε υπόψη το ναρκοθετημένο περιβάλλον στο οποίο μάχεστε αλλά και την μείωση της ενέργειας του σκουλικιού, από τις διάφορες μάχες, τότε θα δείτε ότι τα πράγματα δεν είναι όπως τα νομίζατε. Μπορείτε να κρύψετε το σκουλίκι ανοίγωντας τρύπες στις οποίες να προσθέσετε και κάποιο τεχνητό ύψωμα για καλύτερη προστασία. Σε αυτή την περίπτωση όμως δεν θα είναι και τόσο εύκολο να ξεμυτίσετε από εκεί ενώ για να βγείτε θα πρέπει να πυροβολήσετε. Το set up ομοιάζει αρκετά με αυτό του CF. Χρησιμοποιείτε δύο κέρσορες για σημαδέψετε και άλλους δύο για να τοποθετήσετε σωστά το σκουλίκι. Είναι μεν εύκολο αλλά χρειάζεται εξυπνάδα και πανούργο παίξιμο. Τα backdrops όπως και στο CF αλλάζουν και έτσι θα πρέπει να προσέχετε κάθε φορά το που ακριβώς βρίσκεστε για να υπολογίζετε τι κινήσεις θα κάνετε. Τα επίπεδα ποικίλουν αφού θα βρεθείτε σε δάση, σε πάγους ακόμη και σε φανταστικούς κόσμους. Τρόμος , βία, στρατηγική, αξιαγάπητοι χαρακτήρες, ενδιαφέρον gameplay και σκουλίκια που μπορούν ακόμη και να μιλήσουν! Τι άλλο περιμένετε να ακούσετε;







EF 2000

PC

Του Derek dela Fuente



Πρόκειται για το πολυσυζητημένο και πολλά υποσχόμενο παιχνίδι της εταιρίας. Ηδη πολλές ανεξάρτητες εταιρίες προσπαθούν να δημιουργήσουν ανάλογα προγράμματα χαμηλότερου κόστους με βάση όμως τον εκπληκτικό εξομειωτή που δημιούργησε η Ocean. Ολα ξεκίνησαν όταν ζητήθηκε από την εταιρία να παρουσιάσει ένα εξομειωτή σε ένα σόου με αεροσκάφη. Η εντύπωση που προκάλεσε ήταν τέτοια που κάποιο υψηλά ιστάμενο στέλεχος του ΝΑΤΟ ζήτησε από την εταιρία να του κάνει μία πιο αναλυτική παρουσίαση του EF. Αυτό ήταν... Από εκεί και πέρα το παιχνίδι άρχισε να σχεδιάζεται και να δημιουργείται κάτω από νέες προοπτικές και απαιτήσεις. Οι γνωριμίες που έκαναν οι υπεύθυνοι της εταιρίας τους βοήθησαν τόσο ώστε να έχουν υλικό και πληροφορίες που κανένας άλλος εκτός ΝΑΤΟ και Στρατού δεν θα μπορούσε να έχει πρόσβαση. Τα δεδομένα αυτά ώθησαν την εταιρία στο να διαθέσει χρόνο και χρήμα έτσι ώστε να είναι απολύτως βέβαιο ότι το τελικό αποτέλεσμα θα είναι πολύ ανώτερο από όλα όσα έχουμε δει μέχρι σήμερα. Δεν θέλουν να έχει το παραμικρό λάθος, δεν θέλουν να λείψει ούτε και η παραμικρή λεπτομέρεια και μία απλή βόλτα στα γραφεία και στα εργαστήρια της εταιρίας παρακολουθώντας τον ρυθμό της εργασίας αλλά και την αξία των μηχανημάτων που χρησιμοποιούν στην προσπάθεια κατασκευής θα σας πείσει. Φανταστείτε ότι το ίδιο το ΝΑΤΟ θα χρησιμοποιήσει το πρόγραμμα (με ίσως κάπως διαφορετικό τρόπο) για δικούς του σκοπούς. Οπως είπαμε το τελικό αποτέλεσμα είναι άκρως εντυπωσιακό. Δεν έχετε ένα απλό εξομοιωτή αλλά ένα πολεμικό πρόγραμμα όπου θα νιώσετε πιλότος σε αληθινό σκάφος σε πραγματικές συνθήκες πολέμου! Εδώ δεν έχουμε να κάνουμε με την ύπαρξη αποστολών γιατί οι λεπτομέρειες, οι διαφορετικοί τομείς και περιοχές του παρουσιάζουν τόσο ρεαλιστικά την εικόνα του πολέμου που πολλές φορές θα καθήσετε όσο πιο αναπαυτικά μπορείτε στην καρέκλα σας και απλά θα παρακολουθείτε τα δρώμενα σαν να παρακολουθείτε κανονική πολεμική επιχείρηση! Αυτή τη στιγμή δύο πιλότοι εργάζονται πάνω στο πρόγραμμα σε καθημερινή βάση για να σιγουρέψουν την έλλειψη οποιουδήποτε λάθους. Βέβαια οι στρατιωτικές αρχές ζήτησαν από την Ocean να μην "προδώσει" μέσω του προγράμματος τις απόρρητες πληροφορίες που έχει στην διαθεσή της χωρίς αυτό να σημαίνει ότι το παιχνίδι θα χάσει κάτι από την λάμψη και το ενδιαφέρον του. Το σενάριο μιλάει για Ρωσική εισβολή στην Σουηδία και την Νορβηγία με σκοπό την απόκτηση εδαφών που θα της επιτρέψουν να ισχυροποιήσει την θέση της στην Βόρεια Ευρώπη. Φυσικά οι υπόλοιπες δυνάμεις δεν θα μείνουν με σταυρωμέ-





να τα χέρια και έτσι θα αρχίσει ένα πόλεμος φθοράς. Η μοίρα στην οποία ανήκετε θα κληθεί για να ολοκληρώσει κάποιες αποστολές τόσο σε εναέριους όσο και σε επίγιους στόχους. Ενα στοιχείο που ίσως δεν θα σας ικανοποιήσει και πολύ είναι ότι ο υπολογιστής ελέγχει και μελετάει την κάθε φορά την κατάσταση και έτσι τόσο η θέση όσο και η συμπεριφορά των άλλων σκαφών δεν θα είναι ποτέ η ίδια. Μπορείτε να επιλέξετε αν θα εμπλακείτε κατευθείαν στην μάχη, αν θα ακολουθήσετε μία συγκεκριμένη σειρά αποστολών ή αν θα χρησιμοποιήσετε το προηγμένο πρόγραμμα του υπολογιστή που θα σας προκαλέσει σε μία ολόκληρωμένη πολεμική επιχείρηση. Εντυπωσιακή είναι και η ποικιλία των σκαφών που θα σας αναγκάσουν να ψάξετε αρκετά μέχρι να σιγουρευτείτε ότι κυλούν ομαλά. Από τις αλλαγές της βαρύτητας αναλόγα με το ύψος που πετάτε μέχρι και την οπτική που θα έχετε σε κάθε περίπτωση το πρόγραμμα αυτό επιβαιβαιώνει τον χαρακτηρισμό του πιο ολοκληρωμένου εξομοιωτή που δημιουργήθηκε μέχρι σήμερα. Πολλοί διαβάζοντας όλα αυτά θα πιστέψουν ότι χρειάζονται ειδικές ικανότητες για να μπορέσει κάποιος να παίξει. Το ότι είναι δύσκολο να ελέγξεις με ακρίβεια το σκάφος δεν χρειάζεται καμμία αμφισβήτηση. Ομως το πρόγραμμα δίνει οδηγίες, πληροφορίες για τα πάντα ενώ ακόμη δίνει την δυνατότητα στον καθένα να τροποποιήσει όποια παράμετρο θέλει με σκοπό να μπορέσει να ελέγξει το σκάφος καλύτερα και με τον δικό του τρόπο. Οποιος λοιπόν έχει πραγματική διάθεση να παίξει δεν πρόκειται να απογοητευθεί αρκεί να προσπαθήσει. Αυτή είναι άλλωστε και η μαγεία... Μέσα στο κοκπιτ θα έχετε πλήρη ενημέρωση και θα σας εμφανίζονται ακόμη και πληροφορίες σχετικές με κινήσεις τακτικής. Το βάθος του παιχνιδιού είναι και αυτό εντυπωσιακό. Η ολοκλήρωση δύο αποστολών μπορεί να σας πάρει ολόκληρη την μέρα ενώ η απάλειψη οποιουδήποτε στοιχείου που θα σταμάταγε την δράση και την εξέλιξη του παιχνιδιού όπως και κάθε στοιχείου που θα έκανε τον παίκτη να χάσει έστω και για λίγο το ενδιαφέρον του κάνει ακόμη πιο συναρπαστικό το όλο σύνολο. Δεν χρειάζεται να υπενθυμίσουμε ότι μιλάμε για αμέτρητες αποστολές... Το τριακοσίων σελίδων manual είναι αναλυτικό αλλά όπως καταλαβαίνεται θα χρειαστεί πολύ προσεκτικό αλλά και συχνό διάβασμα για να μπορέσετε με σχετική ευκολία να μπείτε στο νόημα. Η ταχύτητα του παιχνιδιού εξαρτάται φυσικά από την κάρτα γραφικών που διαθέτει ο καθένας. Τελειώνοντας θα μεταφέρω τις εντυπώσεις του Steven Speilberg που δήλωσε πως το EF 2000 είναι ο καλύτερος εξομοιωτής που έχει δει μέχρι τώρα. Για να το λέει ο Speilberg κάτι θα ξέρει...

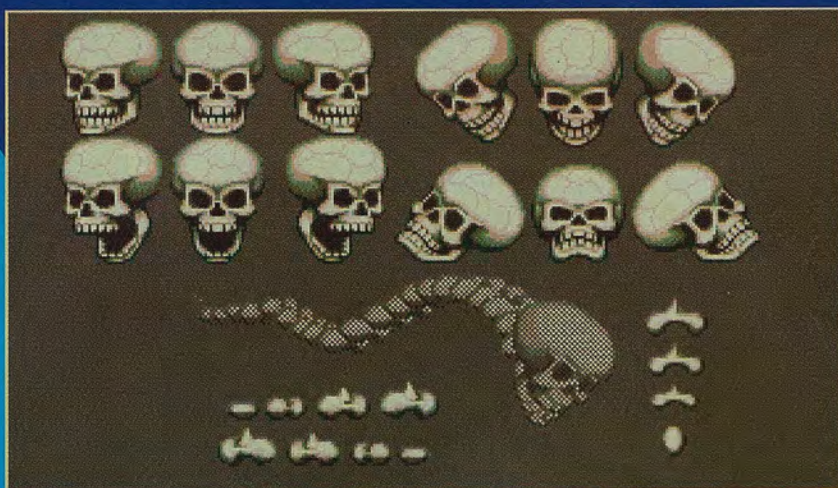














DAWN OF DARKNESS

PC CD ROM

Είναι η "Ocean" έκδοση του DOOM την οποία η εταιρία διαφημίζει σαν μία έκδοση με βελτιωμένα (σε σχέση με το DOOM) σχεδόν τα πάντα.Ενα πραγματικά ξεχωριστό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι μπορείτε να στρέψετε το κεφάλι του ήρωα προς κάθε κατεύθυνση και έτσι μπορείτε ακόμη και όταν τρέχετε να κοιτάτε οπουδήποτε εντοπίζοντας στόχους ή αποφεύγοντας πιθανούς κινδύνους. Το περιβάλλον του είναι εντελώς ατμοσφαιρικό και θυμίζει ταινίες με ζόμπι. Αλλη μία βελτίωση είναι τα ειδικά εφφέ φωτισμού που για πρώτη φορά εμφανίζονται σε παιχνίδι. Μαζί με την δουλειά που έγινε στις σκιές η εταιρία πιστεύει ότι το τρισδιάστατο engine του παιχνιδιού είναι το καλύτερο που έχει μέχρι τώρα παρουσιαστεί. Τα γραφικά πρώτα σχεδιάστηκαν στο χέρι ενώ οι ίδιοι υποστηρίζουν ότι οι textured επιφάνειες δημιουργούν μία διαφορετική ατμόσφαιρα. Το σενάριο είναι εύκολα προβλέψιμο. Αυτοί που κάποτε ήταν άνθρωποι αλλά τώρα μοχθηρά πλάσματα έχουν κυριεύσει τον κόσμο και εσείς είστε ένας από τους επιζώντες που προσπαθείτε όχι μόνο να επιβιώσετε αλλά και να επαναφέρετε την ηρεμία. Η ομάδα που ελέγχετε αποτελείται από πολύ ικανά και έξυπνα άτομα. Είστε τελικά μάλλον κάτι σαν συνδετικός κρίκος με όλους αυτούς παρά αρχηγός τους. Εδώ δεν έχετε να ολοκληρώσετε απλώς μία διαδρομή από την μία περιοχή ως το τέρμα της ψάχνοντας απλώς για κάποια κλειδιά ή ιατρικά εφόδια. Φυσικά οι αναμετρήσεις και μάχες είναι το κύριο συστατικό του παιχνιδιού όμως πριν από κάθε αποστολή θα ενημερώνεσθε για τι ακριβώς πρέπει να κάνετε. Διαφορετικές περιοχές δράσης, ενδιφέρουσα πλοκή όλα βασισμένα σε ένα πολυγωνικό format με βασικό βέβαια στοιχείο τον τρόμο και την βία. Οι δημιουργοί πιστεύουν ότι οι τεχνολογικές βελτιώσεις, η ποικιλία αλλά και η ποσότητα των αντιπάλων θα κεντρίσουν το ενδιαφέρον των παικτών.



IRON ANGEL

PC CD ROM

ΙΣτο παιχνίδι θα πάρετε τον ρόλο ενός πιλότου κάπου στις αρχές του επόμενου αιώνα. Βρισκόμαστε σε μία εποχή όπου ένας ακόμη παγκόσμιος πόλεμος βρίσκεται προ των πυλών με τρία εμπλεκόμενα μέρη. Οι τρείς αυτές παγκόσμιες δυνάμεις έχουν η κάθε μία τη δική της τεχνολογική ανάπτυξη που μπορεί να διαφέρει μεταξύ της η μία από την άλλη είναι όμως όλες εξελιγμένες. Στο παιχνίδι θα μπορέσετε να πολεμήσετε στο πλευρό και των τριών με διαφορετικό φυσικά κάθε φορά αποτέλεσμα. Κάθε επιχείρηση περιέχει ένα αριθμό από ξεχωριστές κάθε φορά αποστολές στις οποίες θα δείτε σπέσιαλ σκηνές στο στυλ του Wing Commander. Στο παιχνίδι θα βρείτε μία μεγάλη ποικιλία από αποστολές οι οποίες δεν αποτελούν όλες μέρη κάποιας συγκεκριμένης επιχείρησης. Υπάρχουν κάποιες οι οποίες ονομάζονται "αποστολές χαρακτήρα" και αν δεν τις ολοκληρώσετε με επιτυχία όταν τις συναντήσετε τότε θα αναγκαστείτε να τις επαναλάβετε ως μέρος αυτή τη φορά κάποιας επιχείρησης και δυστυχώς για εσάς σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό δυσκολίας από αυτόν που υπάρχει στην "αποστολή χαρακτήρα". Αλλο ένα σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι μπορείτε να πετάξετε σε όλα τα μήκη και τα πλάτη του πλανήτη και όχι μόνο... Μπορείτε να ταξιδέψετε μέχρι την Σελήνη και τους διαστημικούς της σταθμούς! Η δράση εξελίσεται σε ένα επιβλητικό τρισδιάστατο περιβάλλον ενώ εντύπωση κάνει η προσοχή που έχει δωθεί σε κάθε λεπτομέρεια από τα γραφικά και την ταχύτητα του σκάφους μέχρι και στη συμπεριφορά όλων των αντικειμένων που απαρτίζουν το παιχνίδι. Η ομάδα προγραμματισμού σχεδίασε νέα engines για να δημιουργήσει το περιβάλλον του παιχνιδιού και πιστεύουν ότι πρόκειται για κάτι που ξεπερνά τα όρια ενός απλού εξομοιωτή. Ακόμη και οι πιο μικρές λεπτομέρειες όπως η θέα του ουρανού εμφανίζονται με πολύ ρεαλισμό. Το πλέον εντυπωσιακό είναι η κίνηση αλλά και ο εξοπλισμός του σκάφους που θα σας επιτρέψει να πετάξετε σε ύψος 18000 ποδών και ακόμη, να πλησιάσετε σε κάποιο σπίτι παρακολουθώντας τους κατοίκους του να βλέπουν τηλεόραση! ή τέλος να περάσετε κάτω από μία γέφυρα που βρίσκεται κατά μήκος ενός δρόμου. Επίσης θα μπορείτε να προσγειωθείτε κάπου να καμουφλαριστείτε και με την βοήθεια μίας ειδικής κάμερας να παρακολουθήσετε το τι ακριβώς συμβαίνει γύρω σας. Το γεγονός ότι πρόκειται για ένα interactive παιχνίδι θα σας επιτρέψει αρκετές φορές να είστε απλός θεατής μίας μάχης. Φυσικά οι "θαυματουργές" κάμερες θα σας επιτρέψουν να βλέπετε διάφορα πράγματα (όπως την καταστροφή ενός τανκ) χωρίς να χρειάζεται να βρίσκεστε κάπου εκεί κοντά. Φυσικά εσείς την περισσότερη ώρα του παιχνιδιού βρίσκεστε μέσα στο κοκπιτ στο οποίο όπως ήδη εξηγήσαμε θα βρείτε σχεδόν τα πάντα! Οι δυνατότητες που σας παρέχει είναι ΤΕΡΑΣΤΙΕΣ. Φανταστείτε ότι μπορείτε ακόμη και αν έχετε χτυπηθεί να συνεχίσετε την πορεία σας ενώ για την κίνηση και τις μανούβρες τα είπαμε πριν. Οι αποστολές όπως εξηγήσαμε είναι πολλές και με εντελώς διαφορετικά θέματα κάθε φορά. Για παράδειγμα μπορεί να χάσετε την επαφή με κάποιο διαστημικό σταθμό και να χρειαστεί να πάτε να δείτε τι συμβαίνει. Ισως όμως πρώτα πρέπει να επιτεθείτε κάπου (για αυτό θα πρέπει να είστε σε συνεχή επαγρύπνηση) ενώ φτάνωντας στον σταθμό θα πρέπει να βρείτε τι φταίει και να το διορθώσετε. Φυσικά μπορεί την στιγμή που προσπαθείτε να βρείτε τι φταίει στον σταθμό να σας επιτεθούν από παντού και βέβαια όλα αυτά συμβαίνουν μέσα στο 3D rendred κόσμο του παιχνιδιού. Το παιχνίδι είναι interactive και παρά το ότι θα ενημερώνεσθε κάθε φορά για την αποστολή που θα έχετε θα πρέπει και εσείς από μόνοι σας να ανακαλύπτετε στοιχεία και πληροφορίες καθώς προχωράτε. Κάθε αποστολή μπορεί να σας πάρει από πέντε λεπτά μέχρι μία ώρα για να την ολοκληρώσετε και υπάρχουν 150 αποστολές περίπου στο παιχνίδι... δεν μπορούμε τώρα να κάνουμε μία πιο αναλυτική αναφορά στις λεπτομέρειες του παιχνιδιού γιατί θα χρειαζόμασταν τουλάχιστον πέντε σελίδες! Αλλωστε μία απλή παρουσίαση κάνουμε τώρα...





INTERVIEW

Του **Derek dela Fuente**

Μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών είναι η Interplay. Σε αυτό μας το αφιέρωμα θα διαβάσετε μία αποκαλυπτική συνέντευξη με τον πρόεδρο της ευρωπαικής εταιρίας και πληροφορίες για τα νέα εντυπωσιακά παιχνιδιά που ετοίμασε και άρχισε να διανείμει στην παγκόσμια αγορά.

PETER BILLOTA

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ ΠΡΟΕΔΡΟ ΤΟΥ ΕΥΡΩΠΑΙΚΟΥ ΤΟΜΕΑ ΤΗΣ INTERPLAY

ΕΧΕΤΕ ΓΡΑΦΕΙΑ ΣΕ ΟΛΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΚΑΙ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΗΝ ACCLAIM ΣΑΝ ΒΑΣΙΚΟ ΣΑΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΗ (ΧΟΝΔΡΕΜΠΟΡΟ) ΣΤΗΝ ΓΕΡΜΑΝΙΑ. ΠΟΣΟ ΔΥΣΚΟΛΟ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΚΑΤΑΝΕΙΜΕΤΕ ΣΩΣΤΑ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ; ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΑΠΟ ΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΣΑΣ ΣΤΗΝ ΜΕΓΑΛΗ ΒΡΕΤΤΑΝΙΑ;

Ναι, από εκεί χειριζόμαστε σχεδόν όλα τα θέματα που αφορούν την εταιρία. Οσον αφορά το θέμα της κατανομής πρέπει να σας πω ότι είναι βασικά θέμα γνώσης των χαρακτηριστικών γνωρισμάτων αλλά και λειτουργίας της κάθε αγοράς. Εγώ νομίζω ότι έχω μπει στο πνεύμα των περισσοτέρων και έτσι προσπαθώ να δώσω λύσεις όπου χρειάζονται τόσο σε θέματα που αφορούν το hardware όσο και θέματα που αφορούν την εμπορική διακίνηση. Φυσικά ψάχνουμε συνεχώς για ειδικευμένους στον χώρο και η Acclaim πληρεί όλες τις προδιαγραφές ενώ γνωρίζει άριστα και όλα τα θέματα σχετικά με τα PC. Εμείς έχουμε ήδη αποκτήσει δύναμη στον χώρο των PC, αναλογιστείτε ότι ελέγχουμε το 10% στον χώρο του CD ROM στην Γερμανία και θα το καταλάβετε. Αυτή την στιγμή έχουμε ρισκάρει κάνοντας άνοιγμα σε περιοχές της Ευρώπης που στο παρελθόν δεν μας απασχολούσαν καθόλου. Αυτό σημαίνει περισσότερες συνεργασίες, περισσότερες έρευνες και φυσικά περισσότερα έξοδα. Ελπίζουμε βέβαια να ανταμειφθούν αυτές μας οι κινήσεις αλλά ακόμη είμαστε στην αρχή. Είναι πάντως απαραίτητη προυπόθεση να ξέρεις τι ζητάς και τι στέλνεις σε κάθε περιοχή γιατί διαφορετικά θα αποτύχεις.



ΣΚΟΠΕΥΕΤΕ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΜΙΑ ΚΑΘΑΡΑ ΕΥΡΩΠΑΙΚΗ ΟΜΑΔΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΟΝΤΑΙ ΜΟΝΟ ΣΤΟ ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ ΚΟΙΝΟ;

Αυτό που σκεφτόμαστε αυτή την στιγμή είναι η επέκταση του εργατικού δυναμικού παραγωγής προιόντων και η στενή συνεργασία με τον Αμερικάνικο το-

μέα. Στόχος είναι να έχουμε τους δικούς μας ανθρώπους που να ελέγχουν και να βρίσκονται σε κάθε περιοχή όπου η εταιρία έχει συμφέροντα. Στα σχέδια περιλαμβάνονται και δημιουργίες νέων προιόντων για την Ευρώπη χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν θα μπορούν να μεταφερθούν και αλλού. Ο επόμενος στόχος μας είναι η δημιουργία δικών μας ομάδων παραγωγής (in-house) και για αυτό τον λόγο ψάχνουμε ήδη για νέα ταλέντα.

ΒΛΕΠΕΤΕ ΜΕΓΑΛΕΣ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΜΕΤΑΞΥ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΑΙΚΗΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗΣ ΑΓΟΡΑΣ;

Είναι δύσκολη αυτή η ερώτηση. Πρέπει να κοιτάξουμε ένα προς ένα τα προιόντα ξεχωριστά για να μπορούμε να διαμορφώσουμε γνώμη. Μερικές φορές οι αποστάσεις είναι πολύ κοντά και κάποιες άλλες δεν μπορούν να είναι μακρύτερα... Είναι βασικά θέμα του πόσο αποφασιστικές είναι οι εταιρίες, τι έρευνες αγοράς πραγματοποιούν και το πόσο καλά οργανωμένα είναι τα τμήματα marketing που διαθέτουν.

ΤΙ ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΓΙΑ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΟΥΝ; ΕΑΝ ΕΠΡΕΠΕ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ ΜΙΑ ΠΟΙΑ ΘΑ ΗΤΑΝ ΑΥΤΗ;

Παρακολουθώντας την ευρωπαική πραγματικότητα και συνομιλώντας με με τους εμπόρους και τους ειδικούς του hardware φαίνεται ότι η Sony έχει προς το παρόν το προβάδισμα. Για τις εταιρίες όπως η δική μας θα είναι καλό να επιτύχουν αρκετές από τις νέες κονσόλες γιατί η όλη διαδικασία θα βοηθήσει στην συνολική οικονομική πολιτική μας. Αυτή την στιγμή δεν μπορώ να σας πω ποιά θα αγόραζα γιατί ακόμη ειλικρινά δεν έχω αποφασίσει.

ΓΝΩΡΙΖΟΥΜΕ ΟΤΙ ΥΠΑΡΧΕΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΗΝ MCA. ΓΙΑΤΙ ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΗΚΕ ΚΑΙ ΠΟΣΟ ΕΞΑΡΤΗΜΕΝΗ ΕΙΝΑΙ Η ΕΤΑΙΡΙΑ ΑΠΟ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ;

Η MCA έχει περιορισμένα συμφέροντα. Θα έλεγα ότι έχει στενή συνεργασία ως εταιρία γενικότερα. Ο Brian Fargo που είναι υπεύθυνος για αυτά τα θέματα κατάφερε με την πάροδο των ετών να δημιουργήσει προσωπικές επαφές και σχέσεις με τους επικεφαλείς της εταιρίας και έτσι η έναρξη της συνεργασίας αλλά και του ενδιαφέροντος της MCA για μας ήταν απλώς θέμα χρόνου. Είμαστε πολύ ευχαριστημένοι από αυτή την συνεργασία. Μας προσδίδει κύρος και αξιοπιστία στην αγορά εκτός του ότι μας ανοίγονται όλες οι πόρτες με τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης τα οποία ελέγχει με τον ένα ή τον άλλο τρόπο η MCA. Εχουμε επίσης την δυνατότητα να παρακολουθήσουμε τον τρόπο παραγωγής ηχητικών και οπτικών εφφέ που πραγματοποιούνται στα στούντιο της ενώ επίσης μπορούμε να συνεργαστούμε και με τα στελέχη αλλά και τα ταλέντα άλλων εταιριών που συνεργάζονται μαζί της όπως, για παράδειγμα, η Shiny Software Team. Το ποιό σημαντικό είναι φυσικά ότι θα αποκτούμε αυτόματα τα δικαιώματα παιχνιδιών που θα δημιουργούνται από θέματα ταινιών, όπως στην προκειμένη περίπτωση το Waterworld.

ΕΙΣΤΕ ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΘΥΝΗ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΚΑΙ ΤΙΣ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ Η ΜΗΠΩΣ ΟΙ ΑΜΕΡΙΚΑΝΟΙ ΕΧΟΥΝ ΤΟΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΛΟΓΟ;

Οχι, έχω πλήρη ελευθερία κινήσεων. Γνωρίζουν την Ευρωπαική μου εμπειρία και για αυτό άλλωστε με προσέλαβαν. Θα έλεγα μάλιστα ότι όλοι συνεργάζονται πολύ δημιουργικά και ευχάριστα μαζί μου. Κάνω τις αναφορές και τις προτάσεις μου δίνοντας την εικόνα του τι επικρατεί στην ευρωπαική αγορά για να πάρουν στην Αμερική τις τελικές αποφάσεις αλλά φυσικά η καθημερινή ροή των πραγμάτων εδώ στην Ευρώπη περνάει από τα δικά μου χέρια.

ΠΩΣ ΔΙΑΤΗΡΕΙΤΕ ΤΗΝ ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟ ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΣΕ ΕΝΑ ΧΩΡΟ ΚΑΙ ΜΙΑ ΑΓΟΡΑ ΠΟΥ ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΤΗ ΑΛΛΑΖΟΥΝ ΜΕ ΤΑΧΥΤΑΤΟΥΣ ΡΥΘΜΟΥΣ;

Προσπαθώ να βρίσκομαι καταρχήν σε επικοινωνία με όλους τους συνεργάτες μου σε όλες τις περιοχές που έχω κάτω από τον έλεγχο μου. Οι έρευνες αγοράς, οι πληροφορίες που έχω αλλά και τα revews μου δίνουν μία συνολική εικόνα του τι γίνεται.

ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΠΟΥ ΘΕΛΩ ΝΑ ΣΑΣ ΡΩΤΗΣΩ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΣΧΕΔΙΑ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΙΑ.

Ο βασικός στόχος είναι να βρεθούμε και να παγιωθούμε μέσα στην πεντάδα των μεγαλυτέρων και καλυτέρων δημιουργών στην Ευρώπη. Μετά βλέπουμε..

Το παιχνίδι ανήκει στην ίδια κατηγορία με τα Colonisation και Civilisation, βελτιωμένο φυσικά σε σχέση με αυτά. Η Interplay ενδιαφέρεται να δημιουργήσει multi player games και έτσι το Conquest μπορεί να παιχθεί από περισσότερους παίκτες (έξι) είτε μέσω modem είτε μέσω δικτύου. Τα παιχνίδια της ίδιας κατηγορίας χρησιμοποιούσαν γραφικά μίας διάστασης ενώ εδώ έχουμε όμορφα τρισδιάστατα. Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο τομείς. Ο ένας έχει να κάνει με την στρατηγική και ο άλλος με την μάχη που θα λέγαμε ότι μοιάζει με μία παρτίδα σκάκι. Εχετε ύλες ιππικού και μονάδες πεζικού με διαφορετικά χαρακτηριστικά, διαφορετικές μεθόδους και κινήσεις και όλα πρέπει να γίνουν μέσα σε μία περιοχή δώδεκα τετραγώνων. Σκοπός είναι να νικήσετε τους αντιπάλους και να κυριεύσετε τα δικά τους τετράγωνα. Μπορείτε να επιλέξετε την χώρα με της οποίας την σημαία θα αγωνιστείτε ή αν αν προτιμάτε μπορείτε να δημιουργήσετε την δική σας χώρα. Φυσικά επιλέγοντας μία χώρα αποκτάτε τα γνωρίσματα αλλά και τις δυνατότητες που υποτίθεται ότι την χαρακτηρίζουν. Στην συνέχεια θα πρέπει να αρχίσετε την ίδρυση αποικιών όπου και εδώ τα χαρακτηριστικά της χώρας που επιλέξατε να αγωνιστείτε παίζουν ρόλο, αν για παράδειγμα επιλέξατε την Ισπανία οι αποικίες πρέπει να διαμορφώνονται με βάση τα θρησκευτικά γνωρίσματα. Οι πόντοι που παίρνετε έχουν άμεση σχέση με το επίπεδο ικανοτήτων που έχετε αλλά και τον τρόπο που τις χρησιμοποιήτε. Επίσης πόντους θα πάρετε κάθε φορά που θα ανακαλύπτετε κάτι καινούργιο όπως ας πούμε ένα βουνό ή ένα ποτάμι. Εάν έχετε επιλέξει την Πορτογαλία θα ανακαλύψετε ότι επειδή οι Πορτογάλοι έχουν έφεση στις εξερευνήσεις κάθε πρόοδος σε αυτόν τομέα σημαίνει και έξτρα πόντους... Δεν θα σας πάρει και πολύ να ανακαλύψετε τις δυνατότητες, τις στρατηγικές και τα χαρακτηριστικά της κάθε χώρας έτσι αλλάζωντας τα δεδομένα θα παραπλανείτε τους αντιπάλους σας οι οποίοι άλλα θα περιμένουν να κάνετε... Το Conquest δημιούργησε η ίδια ομάδα που δημιούργησε και το Castles γι' αυτό οι παίκτες θα πρέπει να προσπαθήσουν να προσαρμόσουν τους πολιτικούς, την μάχη και όλα τα υπόλοιπα στοιχεία σύμφωνα με την δική τους προσωπική τακτική. Θα πρέπει να λαμβάνετε όλα τα στοιχεία υπόψη και κυρίως να κοιτάτε μπροστά. Οταν δηλαδή βρίσκεστε σε μία φάση εμπορικών διαπραγματεύσεων θα πρέπει να προσέχετε το τι σας προσφέρει η άλλη πλευρά γιατί το βάρος σας θα πρέπει να το ρίξετε όχι στο τι θα αποκομίσετε πρόσκαιρα αλλά στο τι θα συμβεί στα επόμενα χρόνια. Δημιουργώντας και αναπτύσσοντας τις δικές σας πηγές εμπορευμάτων θα σας βοηθήσει στο μέλλον γιατί δεν θα χρειαστεί να μπείτε σε μεγάλες και επίπονες διαπραγμεύσεις. Μόλις εγκατασταθείτε σε μία περιοχή θα πρέπει να αρχίσετε αμέσως να την αναπτύσετε. Μην ξεχνάτε να φτιάχνετε κάθε φορά μία εκκλησία ενώ αν βρίσκεστε κοντα σε θάλασσα θα πρέπει να φτιάξετε ένα λιμάνι για να δημιουργήσετε τις προυποθέσεις και σε άλλα άτομα που βρίσκονται μακριά να έρθουν να μείνουν εκεί. Εάν επιλέξετε να εγκατασταθείτε στην καρδιά των ηπειρωτικών περιοχών τότε θα πρέπει να φροντίσετε για την δημιουργία δέντρων έτσι ώστε να έχετε την δική σας ξυλεία που θα χρησιμοποίησετε στο κτίσιμο της πόλης και που θα την εκμεταλευτείτε και εμπορικά αν το επιθυμήτε. Μπορεί να σας ακούγονται γνώριμα όλα αυτά όμως μην ξεχνάτε ότι εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι με καταπληκτικά γραφικά, με έξυπνη αλλά και γρήγορη εξέλιξη και βασικά με την δυνατότητα να καθορίζετε εσείς το τι ακριβώς θα συμβεί χωρίς να χρειάζεται να περνάνε όλα από τα χέρια σας όπως στο Colonization αφού μπορείτε να αφήσετε στον υπολογιστή να ελέγξει μερικές από τις δραστηριότητες σας. Είναι, ας πούμε, ένας εξομοιωτής στρατηγικής





CONQUEST THE NEW WORLD





πό τους δημιουργούς του Microsoft''s Flight Simulator και Ultimate I, II το Descent ήταν βασικά άλλο ένα παιχνίδι που ακολουθούσε τους δρόμους του Doom με τη προσθήκη νέων ιδεών και γραφικών τέτοιων ώστε να μην μοιάζει σαν μία απλή απομίμηση του. Ο παίκτης τοποθετήθηκε σε ένα ατμοσφαιρικό και τρομακτικό περιβάλλον όπου τα ατελείωτα τούνελ και οι απαίσιοι αντίπαλοι στεκόντουσαν εμπόδιο στον δρόμο του. Η πολύ μεγάλη

DESCENT 2



επιτυχία του παιχνιδιού οδήγησε την εταιρία στην δημιουργία μάις δεύτερης έκδοσης με νέους φυσικά κόσμους, δυσκολότερο gameplay, και νέα ακόμη πιο φοβερά τέρατα!

WATERWORLD THE ACTION GAME

Δημιουργήθηκαν δύο προγράμματα το ένα από την Software Creations που είναι και η περιπετειώδης, ας πούμε, εκδοχή, και το άλλο από την Intelligent Games που ασχολήθηκε με στην στρατηγική πλευρά του θέματος. Η δεύτερη είναι υπεύθυνη για τη δημιουργία του Azerail Tears και του πρόσφατου Ticonderoga. Η ταινία στην οποία βασίζονται τα προγράμματα άρχισε πριν από λίγες εβδομάδες να προβάλεται και ενώ όλοι πίστευαν ότι θα πάει άπατη αυτή άρχισε μία τρελλή κούρσα στο box office και ήδη αναμένεται να δημιουργήσει ένα από τα μεγαλύτερα εισπρακτικά ρεκόρ. Βέβαια η ταινία αυτή είναι η ακριβότερη παραγωγή όλων των εποχών με τους παραγωγούς να παθαίνουν εγκεφαλικό όταν από 80 εκατομμύρια δολλάρια το κόστος έφτασε ξαφνικά τα 180!!! Φανταστείτε ότι το κόστος ενός σκηνικού που το βλέπουμε μόνο για οκτώ λεπτά στην ταινία έφτασε τα 8 εκκατομύρια δολλάρια (λεπτό και εκκατομύριο...). Από την αρχή η ταινία άρχισε να έχει κάθε είδους προβλήματα. Στην αρχή το πανάκριβο σκηνικό καταστράφηκε και έπρεπε να πληρώσουν ένα τεράστιο ποσό για να το ξαναφτιάξουν σε μία περιοχή της Χαβάης, όπου γυρίστηκε το φιλμ, την οποία είχαν φυσικά νοικιάσει οπότε κάθε καθυστέρηση ξέρετε τι σήμαινε... Το γεγονός ότι οι περισσότερες σκηνές έπρεπε να γυριστούν στο θαλάσσιο περιβάλλον αύξησε τις δυσκολίες αφού ήταν τεχνικώς πολύ δύσκολη αποστολή. Πρωταγωνιστούν ο Ντένις Χόπερ και ο Κέβιν Κόστνερ που ο ίδιος μαζί με τα περισσότερα μέλη του συνεργείου αρρώσταινε πολύ εύκολα στην θάλασσα δημιουργώντας ακόμη περισσότερα προβλήματα... Προσθέστε το ότι ο καιρός δεν ήταν σχεδόν ποτέ κατάλληλος για τέτοιου είδους γυρίσματα και θα πάρετε μία ιδέα για το τι κλίμα επικρατούσε. Στο παιχνίδι τώρα θα πάρετε τον ρόλο του Κοστνερ που προσπαθεί να αντιμετωπίσει τον μοχθηρό του αντίπαλο. Σε όλα τα επίπεδα το στοιχείο που κυριαρχεί είναι η καταιγιστική δράση καθώς πιλοτάρετε το σκάφος σας. Αργότερα βασικός σας στόχος είναι να συλλέξετε αντικείμενα καθώς και ένα μετεωρολογικό μπαλλόνι. Με πολλές όμορφες σκηνές, υψηλής ποιότητας γραφικά και ατμοσφαιρικό ήχο το παιχνίδι θα σας βάλει μέσα σε ένα κόσμο αγωνίας και κινδύνων.



WATERWORLD THE STRATEGY GAME

Είναι όπως είπαμε και πριν η στρατηγική εκδοχή του παιχνιδιού και κινείται και αυτή γύρω από τις δραστηριότητες του κεντρικού ήρωα (Mariner). Αυτό που με την πρώτη ματιά θα καταλάβετε είναι ότι έχουμε να κάνουμε μέ ένα παιχνίδι όπου τα γραφικά του ακολουθούν την μοναδικότητα του περιβάλλοντος που βλέπουμε να υπάρχει και στην ταινία. Ξεχάστε τον βρώμικο και απαίσιο κόσμο του Mad Max και αφεθείτε στην μαγεία του υποθαλάσσιου περιβάλλοντος. Το παιχνίδι ολοκληρώνεται σε 26 αποστολές που χαρακτηρίζονται από το έξυπνο multiscrolling. Ολες οι μάχες γίνονται στις πόλεις (Atolls). Οι δημιουργοί χρησιμοποίησαν όλα τα στοιχεία της ταινίας και έφτιαξαν το παιχνίδι με βάση αυτά. Εχετε την διοίκηση μίας πόλης και μάχεστε εναντίον άλλων. Ο κεντρικός χαρακτήρας εμπλέκεται στην μάχη όταν αυτή έχει αρχίσει να "ζεσταίνεται" για τα καλά... Η προσπαθειά σας είναι να φτάσετε σε κάποια ασφαλή περιοχή στην επιφάνεια του πλανήτη. Ομως δεν θα ακολουθήσετε το ίδιο σενάριο με αυτό της ταινίας αφού η Inteligent Games έφτιαξε ένα δικό της. Εχει φυσικά στοιχεία από την ταινία αλλά πρόκειται για κάτι ξεχωριστό ενώ έχουν προστεθεί και νέοι χαρακτήρες. Υπάρχει και μία σφήνα 25 λεπτών με στοιχεία που αφορούν την ταινία αλλά και την βοήθεια που στην εταιρία δώθηκε στην δημιουργία του παιχνιδιού. Υπάρχει επίσης και μία σφήνα 5 λεπτών με σκηνές της ίδιας της ταινίας οι οποίες όμως δεν είναι ακριβώς οι ίδιες που θα δούμε στην μεγάλη οθόνη γιατί αυτές τις διάλεξαν πριν γίνει το τελικό μοντάζ. Το γεγονός ότι το τελικό αποτέλεσμα του παιχνιδιού θα ελεγχθεί απο την ίδια την MCA (την κινηματογραφική εταιρία) δίνει τις προυποθέσεις ότι αυτό θα είναι ποιοτικό και ενδιαφέρον. Πριν από κάθε αποστολή θα σας γίνεται αναλυτική ενημέρωση που θα περιλαμβάνει ακόμη και οπτική παρουσίαση! Θα πρέπει μετά να εξοπλίσετε τις ομάδες σας με διαφορετικά όπλα και μην ξεχνάτε ότι όσο προχωράτε ο εξοπλισμός σας θα βελτιώνεται ποιοτικά. Εσείς φυσικά δίνετε τις οδηγίες για την αντιμέτωπιση του εχθρού. Μόλις ολοκληρωθούν αυτές οι διαδικασίες ο υπολογιστής αναλαμβάνει την διεκπεραίωση των μαχών αλλά όποτε εσείς το επιθυμείτε μπορείτε να παρέμβετε και να αλλάξετε ότι θέλετε. Ο δείκτης ενέργειας του κάθε παίκτη εμφανίζεται από κάτω του σε μία κόκκινη γραμμή, ενώ υπάρχει και ένα ραντάρ που εμφανίζει την θέση του επιτιθέμενου. Οπως και σε όλα τα παιχνίδια στρατηγικής τα πάντα είναι θέμα το που και το πως θα στήσετε την τακτική σας αλλά και το κινήσεις θα κάνετε...

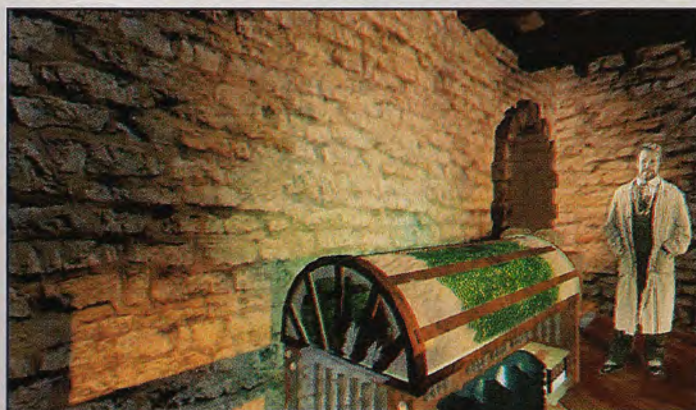






λοι λίγο πολύ έχουν δει και έχουν ακούσει πολλά για τον περίφημο γιατρό και το τρομακτικό του δημιούργημα. Αν νομίζετε ότι το παιχνίδι της Interplay δεν έχει να προσφέρει και πολλά κάνετε λάθος. Το παιχνίδι δεν έχει και άμεση σύνδεση με τον κλασικό μύθο που δημιούργησε η Mary Shelly και κινείται περισσότερο στα βήματα του Myst και μάλιστα βελτιωμένο ποιοτικά από αυτό. Στο παιχνίδι πρωταγωνιστεί ο Tim Curry που κρατάει τον ρόλο του δαίμονα και μαζί με τους υπόλοιπους ηθοποιούς δημιουργούν μία ξεχωριστή ατμόσφαιρα μπροστά από το rendered background του προγράμματος. Ο Carry είναι ιδανικός για αυτόν τον ρόλο και σε αντίθεση με άλλα interactive παιχνίδια που οι ηθοποιοί δεν κατάφερναν να πείσουν αυτός κάνει μία πραγματικά εξαιρετική ερμηνεία. Μαζί του παίζουν άλλοι έξι ηθοποιοί και ο ίδιος αν και δεν αναμείχθηκε σε θέματα οργάνωσης και σεναρίου θέλει να συνεχίσει να πρωταγωνιστεί στα interactive games γιατί εκτός του ότι του αρέσει να παίζει σε αυτά πιστεύει παράλληλα ότι είναι μία σημαντική και πολύ γρήγορα αναπτυσόμενη βιομηχανία. Θέλει να αποκτήσει δικαιώματα και πλεονεκτήματα σε αυτόν τον χώρο και ήδη έχει συμετάσχει σε προηγούμενα παιχνίδια δανείζοντας την φωνή του ενώ και με την ενεργό συμμετοχή του σε αυτά πιστεύει ότι αποκτάει την φήμη αλλά και τις γνώσεις που απαιτούνται έτσι ώστε στο μέλλον να είναι περιζήτητος από τις εταιρίες software. Το γεγονός ότι παρακολουθείτε το παιχνίδι μέσα από τα μάτια του τέρατος δικαιολογεί απόλυτα τον τίτλο του παιχνιδιού. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού θα έρθετε σε επαφή με θέματα όπως η ηθική και το κατά πόσο έχει το δικαίωμα ο άνθρωπος να επεμβαίνει με τέτοιο τρόπο στις φυσικές δυνάμεις. Δεν μπορούμε να ξέρουμε αν θα σας ικανοποιήσει,

FRANKESTEIN:
THROUGH THE EYES OF THE MONSTER
PC CD ROM/MAC



πάντως το παιχνίδι σας δίνει την δυνατότητα να δείτε τον κόσμο κάτω από διαφορετικές συνθήκες. Το τελευταίο πράγμα που θυμάστε είναι ότι σας κρέμασαν για κάποιο έγκλημα το οποίο εσείς όμως δεν είχατε ποτέ ομολογήσει. Στο χωριό που μένατε εξαφανιζόντουσαν παιδιά και μάλιστα



ένα από αυτά ήταν η κόρη σας. Τελικά κατηγορηθήκατε εσείς και τελικά σας πέρασαν την θηλιά... Ξυπνώντας στο εργαστήριο του Δρ. Φρανκεστάιν ανακαλύπτετε ότι για την επαναφορά σας στην ζωή χρησιμοποιήθηκαν τα μέλη άλλων νεκρών πια ατόμων. Οι στόχοι του παιχνιδιού είναι αρκετοί. Στην εξέλιξη του θα μάθετε πράγματα για το παρελθόν σας, θα μάθετε τους λόγους που οδήγησαν στον θανατό σας, και κυρίως θα ενδιαφερθείτε για την ζωή του Δόκτωρα τον οποίο φυσικά μισείτε όχι μόνο γιατί σας επανέφερε στην ζωή έτσι όπως σας επανέφερε αλλά κυρίως γιατί πιστεύετε ότι κανείς δεν πρέπει να κάνει τον Θεό στην θέση του Θεού. Θα πρέπει να ψάχνετε για στοιχεία και να κάνετε έρευνες ενώ πολλές πληροφορίες θα σας εμφανίζονται στην οθόνη. Θα ανακαλύψετε την τεχνική αναπαραγωγής ζωής του Δόκτωρα και καθώς θα τριγυρνάτε στο κάστρο θα πρέπει να λύσετε παζλ αλλά και αντιμετωπίσετε διάφορες προκλήσεις καθώς θα προσπαθείτε να ξεφύγετε. Μία αρχική προσπάθεια θα ήταν να βρείτε το σώμα της νεκρής πια κόρης σας και αργότερα να προσπαθήσετε να ανακαλύψετε την τεχνική αναπαραγωγής ζωής για χάρη της οποίας πέθανε και η κόρη σας. Το περιβάλλον είναι σκοτεινό και τρομακτικό ενώ οι περιοχές εξερεύνησης είναι πολύ μεγάλες. Θα πρέπει να αποφύγετε όλες τις παγίδες, να βρείτε τα μυστικά περάσματα και δωμάτια για να καταφέρετε να φτάσετε στον κήπο όπου ουσιαστικά δραπετεύετε. Η εταιρία χρησιμοποίησε σεναριογράφους από το Χόλιγουντ για να βοηθήσουν στην δημιουργία του πλοκής και μαζί με τα ποιοτικά γραφικά να δημιουργούν ένα καταπληκτικό σύνολο. Οι ομιλίες και τα ηχητικά εφφέ δημιουργούν μία πραγματικά φανταστική ατμόσφαιρα. Το interface είναι πολύ απλό αφού η μόνη λειτουργία που δεν γίνεται με το ποντίκι είναι η συλλογή των αντικειμένων που επιθυμείτε να πάρετε. Οι έρευνες για παλιές εφημερίδες, η προσοχή και η απόκτηση γνώσεων από τον ίδιο τον Δόκτωρα μαζί με τα πειράματα που οι ίδιοι θα κάνετε είναι τα στοιχεία που θα σας βάλουν στο πνεύμα του παιχνιδιού το οποίο είναι προσιτό τόσο για τους έμπειρους όσο και για τους άπειρους παίκτες. Πολύ θετικό είναι το γεγονός ότι σε κάθε περίπτωση έχουμε διαφορετικό τέλος γεγονός που αυξάνει το ενδιαφέρον. Το παιχνίδι και μόνο λόγω των ποιοτικών τεχνικών χαρακτηριστικών του (χαρακτηριστικά που πλέον θα βλέπουμε σε όλα τα παιχνίδια της εταιρίας) χρήζει ιδιαίτερης προσοχής. Αν προσθέσουμε και ότι το θέμα είναι προσιτό αλλά και γεμάτο ενδιαφέρον για τους περισσότερους τότε δεν χρειάζεται να σας πούμε ότι αξίζει να το παίξετε...

MEGA REVIEW

HOUSE	SIERRA
FORMAT	PC CD ROM, DOS, WINDOWS
TEST	486 DX/40, 4x CD ROM, Compro Sound Pro
REQUIREMENTS	486 DX 140, 40X CD ROM

Του **ShadowCaster**

Ποτέ τα Space Quest, και γενικότερα η Sierra, δεν βρισκόταν στις υψηλές θέσεις των προτιμήσεων μου. Και όμως να που έχει και ο χρόνος γυρίσματα και έτυχε οι δημιουργοί των SQ να παρουσιάσουν ένα πραγματικά αξιόλογο παιχνίδι. Φανταστικά, απ' όλες τις απόψεις, γραφικά και υπέροχα ηχητικά εφφέ, έξυπνοι γρίφοι αλλά και αρκετά δύσκολος χειρισμός και μεγάλη δυσκολία συνθέτουν ένα adventure για δυνατούς παίκτες το οποίο όμως θα γοητέψει όσους αρχάριους έχουν αρκετά αποθέματα υπομονής και επιμονής. Σίγουρα αξίζει τον κόπο να το αποκτήσετε.

Space Quest
THE SPINAL FRONTIER





Νάτα μας. Η Sierra μπορεί μεν να άργησε αλλά μας το έσκασε το παραμύθι τελικά. Μας ζάλισε τόσο καιρό και τελικά μας το πέταξε το Space Quest 6 στη μούρη. Σκεφτείτε "χαρά" που έκανα όταν μου είπαν ότι έπρεπε να κάνω Mega Review το πιο πρόσφατο μέρος μιας αποτυχημένης, κατά τη γνώμη μου, σειράς adventures. Και λέω αποτυχημένης όχι όσον αφορά τις πωλήσεις. Κάθε άλλο μάλιστα. Παρόλο που προσωπικά θεωρώ τα Space Quest 4&5 βλακωδώς ανούσια σαν σύνολα, πρέπει να παραδεχτώ ότι πρόκειται για μεγάλες εμπορικές επιτυχίες. Ποτέ δεν κατάφερα να κατα- λάβω πως πούλησαν τόσο πολύ δύο, τεχνικά άριστα για την εποχή τους, παιχνίδια τα οποία παρουσίαζαν όγκο και μεγάλο χρόνο παιξίματος βασιζόμενα σε βλακώδη arcade κομμάτια με απαράδεκτο χειρισμό. Δηλαδή θεωρώ απαράδεκτο να κολλάς για τρείς τέσσερις ώρες σε ένα καθεαυτού adventure λόγω του ότι δε μπορείς να αποφύγεις τις μολυσματικές ροχάλες ενός μεταλλαγμένου (Space Quest 5 συγκεκριμένα)! Για να μην αναφέρω καλύτερα την πληθώρα γελοίων γρίφων που συνάντησα στα δύο προαναφερθέντα παιχνίδια αλλά και την παντελή έλλειψη σεναριακού βάθους. Αφήστε καλύτερα το τυπικό αμερικάνικο χιούμορ του στύλ πατάω-την-τσουγκράνα-και-μου-έρχεται-στα-μούτρα του οποίου ποτέ δεν ήμουν θαυμαστής. Θέλεις ρε φίλε να βγάλει γέλιο το παιχνίδι σου; Κάντο με λίγη φινέτσα, όπως η LucasArts για παράδειγμα. Εκτός βέβαια εάν προορίζεις τις παραγωγές σου για άτομα προσχολικής ηλικίας, πράγμα που δεν το θεωρώ και τόσο πιθανό για μια εταιρία με τις βλέψεις της Sierra. Και φυσικά πιστεύω ότι είναι αδύνατο να ταυτιστεί οποιοδήποτε νοήμον όν με έναν ήρωα σαν τον Roger Wilco. Μιλάμε για total loser! Γενικά όπως καταλαβαίνετε η Sierra σαν εταιρία δεν βρίσκεται στις πρώτες θέσεις προτίμησης μου. Με τόση προκατάληψη, δεν το αρνούμαι, είναι βεβαίως ευκόλως κατανοητό ότι δεν ήταν και η καλύτερη μου όταν μου είπαν ότι έπρεπε να

γράψω τέσσερις ολόκληρες σελίδες για το έκτο μέρος της συγκεκριμένης σειράς την οποία δε συμπαθώ ιδιαιτέρως. Συν του ότι είχα ακούσει πολύ άσχημα πράγματα για το demo του παιχνιδιού το οποίο κυκλοφόρησε πριν από λίγο καιρό. Πραγματικά είχα φτάσει στο σημείο να ψάχνω για κάποια δικαιολογία ώστε είτε να γλιτώσω εντελώς το συγκεκριμένο review είτε να μειώσω τις σελίδες του. Ελα όμως που η ζωή επιφυλάσσει συνεχώς εκπλήξεις. Εμ δεν ήξερα και εγω ο κακομοίρης, δεν ρώταγα; Που να ήξερα τι σόκ με περίμενε μόλις τελείωσε το install του παιχνιδιού και άρχισα να παίζω; Μπερδευτήκατε, σωστά; Αυτός ήταν και ο απώτερος σκοπός του μακροσκελή αυτού προλόγου. Ας απλοποιήσω λίγο την κατάσταση. Με δύο λόγια το Space Quest VI είναι ΠΑΙΧΝΙΔΑΡΑ σε σχέση με τα προηγούμενα, από μέτρια μέχρι κάκιστα, μέρη της σειράς. Γιατί αυτή η απότομη αλλαγή γνώμης; Ας πάρουμε τα πράγματα με τη σειρά. Κατ' αρχήν άφησα ένα βαθύτατο στεναγμό ανακούφισης μόλις είδα ότι το παιχνίδι παίζεται και σε DOS εκτός από τα (αντιπαθέστατα κατά τη γνώμη μου) WINDOWS. Τελειώνει λοιπόν και το install και αρχίζει η εισαγωγή του παιχνιδιού. Τίποτα το ιδιαίτερα εντυπωσιακό ώστε να μου μπούν κακές σκέψεις. Ο Roger Wilco παρουσιάζεται και πάλι σαν απόλυτος loser αλλά με έναν περίεργα ολοκληρωτικό τρόπο ο οποίος μου άρεσε σχετικά. Ιδίως η όλη παρουσίαση της καταστροφής που κάνει μόλις μπεί στο δωμάτιο με έκανε να ξεληγωθώ στα γέλια. Γενικά η εισαγωγή του παιχνιδιού κατάφερε κάτι που δεν κατάφεραν τα προηγούμενα μέρη. Σε κάνει να αποστασιοποιηθείς από τον Wilco και να δείς την ταλαιπωρία του σαν θεατής, σαν να βλέπεις ταινία, και δεν προσπαθεί να σε ταυτίσει έμμεσα ή άμεσα. Τουλάχιστον εμένα έτσι μου φάνηκε. Προχωρώντας στο παιχνίδι βλέπουμε τον Wilco να μπλέκει σε κωμικοτραγικές καταστάσεις από τις οποίες όμως, σε αντίθεση με τις εντελώς παλαβές λύσεις στα προηγούμενα μέρη, καταφέρνει να ξεφύγει με αρκετά έξυπνο τρόπο. Βρε παιδί μου περίεργο πράγμα ... Ιδίως ο τρόπος που ξεφεύγετε από τους εξωγήινους που σας έχουν φυλακίσει χρησιμοποιώντας το χαλάκι Pelvis με έκανε να δώ με τελείως διαφορετικό μάτι το όλο παιχνίδι αλλά και να γελάσω με την ψυχή μου. Αυτό που μου άρεσε ιδιαιτέρως είναι ότι από τη μία τα σχόλια του αφηγητή προσπαθούν να μειώσουν τον ήρωα (όπως του αξίζει άλλωστε) αλλά από την άλλη οι λύσεις στους περισσότερους γρίφους δείχνουν τρομερες κρίσεις εξυπνάδας! Δηλαδή ακόμη και εγώ εντυπωσιάστηκε από κάποιες απαντήσεις και πράξεις του Wilco σε ορισμένα σημεία του παιχνιδιού. Για να μη σας πω ότι άρχισα να τον θεωρώ ατομάρα κιόλας! Ολες αυτές οι αντιθέσεις σχολίων-πράξεων πιστεύω ότι δίνουν μια υπέροχη νότα φινετσάτου χιούμορ (κάτι που έλλειπε τραγικά από τα προηγούμενα Space Quests) στο gameplay του παιχνιδιού. Για να μην αναφέρω τον πανέξυπνο (αν και πολύ δύσκολο) τρόπο με τον οποίο ο ήρωας συλλαμβάνει το καταζητούμενο Endroid αφήνοντας με το στόμα ανοιχτό







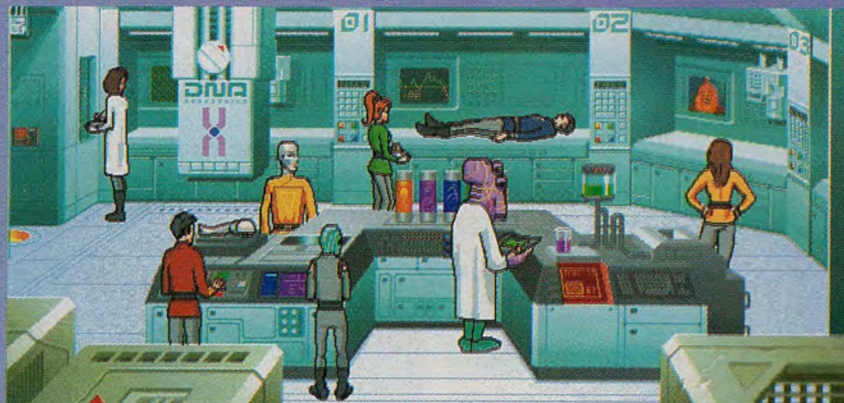


ακόμα και τον ίδιο τον Endroid Runner. Επίσης το χιούμορ του παιχνιδιού γίνεται σε πολλές περιπτώσεις καυστικό (βλέπε More Dull Kombat, Stooge Fighter III και Secret Recipes of the Luftwaffe), κάτι που μου αρέσει ιδιαιτέρως γενικότερα. Εντάξει, μπορεί για μια ακόμη φορά το σενάριο του παιχνιδιού να είναι αρκετά ρηχό και αφελές χωρίς συναρπαστική πλοκή και εξελίξεις αλλά η όλη κωμικοτραγική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι αρκετή για να κρατήσει το ενδιαφέρον αμείωτο. Κάτι που δεν υπήρχε στα προηγούμενα μέρη της σειράς, λόγω κυρίως των βλακωδών και πανδύσκολων arcades τα οποία ευτυχώς λείπουν αυτή τη φορά, όσο το έχω προχωρήσει τουλάχιστον. Υπάρχει φυσικά ένα ψιλο-arcade σημείο με το Stooge Fighter που παίζετε αλλά δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο και έχει έξυπνη, και όχι τελείως arcade, λύση. Γενικά οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα δύσκολοι αλλά σχετικά λογικοί οπότε κατάφερε άνετα να μου κρατήσει το ενδιαφέρον, πράγμα περίεργο για Space Quest. Ωραία μέχρι εδώ αλλά δεν είναι όλα ρόδινα δυστυχώς. Μελανότατο σημείο ο χειρισμός του παιχνιδιού. Το σύστημα του χειρισμού είναι το κλασσικό της Sierra. Ο κέρσορας αλλάζει επιλογή με κάθε πάτημα του δεξιού mouse button αλλά το πρόβλημα είναι αλλού. Σε κάθε οθόνη υπάρχουν πάρα πολλά σημεία όπου μπορείτε να κάνετε κάτι (είτε απλό LOOK, είτε USE, είτε GET) αλλά δεν έχετε κανένα απολύτως στοιχείο οπότε πρέπει να ψάχνετε αρκετή ώρα πριν προχωρήστε. Τα αντικείμενα με τα οποία μπορείτε να κάνετε κάτι δεν ξεχωρίζουν από τα backgrounds ιδιαίτερα ενώ ο κέρσορας δεν φωτίζεται για παράδειγμα όταν περνάει από πάνω τους. Αν το συνδυάσει κανείς αυτό με το γεγονός ότι οι γρίφοι είναι αρκετά δύσκολοι μπορείτε εύκολα να καταλάβετε ότι σχετικά γρήγορα το παιχνίδι καταντά αρκετά κουραστικό. Για όνομα του Θεού βρε παιδιά, βρισκόμαστε αισίως στα τέλη του 1995. Τα adventures έχουν εξελιχθεί τόσο στον τομέα του χειρισμού, και όχι μόνο, που θεωρώ ανούσιο να δυσκολεύει κανείς τόσο πολύ τους παίκτες. Δεν είπα βέβαια να τα βρίσκουμε όλα έτοιμα αλλά όχι και να πρέπει να μυρίσουμε τα νύχια μας ή να κυνηγάμε ένα συγκεκριμένο pixel για να βρούμε ένα αντικείμενο! Δηλαδή τολμώ να χαρακτηρίσω το interface του παιχνιδιού ολίγον τι σαδιστικό για την εποχή μας. Είπαμε, χάρη έχουν τα δύσκολα adventures αλλά όχι κι έτσι! Έλεος πια. Ακόμα και οι ίδιοι οι γρίφοι όμως πιστεύω ότι παραείναι δύσκολοι στο ξεκίνημα, δεν παρουσιάζουν κάποια σταδιακά αυξανόμενη δυσκολία αλλά ξεκινούν και συνεχίζουν αρκετά δύσκολα. Και χωρίς το ίδιο το παιχνίδι να δίνει κάποια στοιχεία που να βοηθούν στη λύση τους. Δηλαδή πόσοι adventurers θα μπορούσαν να σκεφτούν με το ξεκίνημα ότι πρέπει να πιαστείτε από ένα συγκεκριμένο ρομπότ (αυτό είναι hint για όσους δεν κατάλαβαν) ώστα να καταφέρετε να ξεκολήσετε από την άσφαλτο; Και καλά εγώ που έχω και κάποια χρόνια εμπειρίας στην πλάτη μου. Για σκεφτείτε όμως έναν πιτσιρικά ο οποίος δεν έχει παίξει ούτε τα μισά adventures από εμένα ή που έχει συνηθίσει να παίζει με τις λύσεις ... Τραγωδία! Θα το παρατήσει από την αρχή και δε νομίζω να ξανασχοληθεί ποτέ μαζί του χωρίς λύση. Και αυτό πιστεύω ότι είναι πολύ κακό για μια εταιρία όπως είναι η Sierra, η οποία απευθύνεται σε αρκετά ευρύ κοινό. Πάντως πιστεύω ότι στον τομέα του gameplay το Spinal Frontier είναι σαφώς καλύτερο από τους προκατόχους του. Και ευτυχώς διαπίστωσα ότι τα πλεονεκτήματα του είναι σαφώς περισσότερα από τα ελαττώματα του. Πιο συγκεκριμένα στον τεχνικό





τομέα το Space Quest VI πραγματικά δεν πιάνεται! Γιατί; Τα γραφικά του είναι από τα καλύτερα που έχω δεί σε παιχνίδι του είδους. Η ανάλυση κατ' αρχήν είναι 640x480 πράγμα που σημαίνει ότι υπάρχει χώρος για πολλή λεπτομέρεια. Στην συνέχεια πρέπει να τονίσω ότι τα γραφικά του SQ6 αποτελούν τεχνική εξέλιξη των, ομολογουμένα υπέροχων τεχνικά, καρτουνίστικων γραφικών του μέτριου King's Quest VII οπότε καταλαβαίνετε για τι οπτική πανδαισία μιλάμε. Πολύ πλούσιοι χρωματισμοί, φανταστική λεπτομέρεια, υπέροχο animation αλλά και γενικότερος τρόπος σχεδιασμού που παραπέμπει αόριστα αλλά ρομαντικά στα EGA γραφικά των πρώτων Space Quest. Δεν καταλάβατε; Ούτε και εγω ακριβώς αλλά κάτι στα γραφικά μου θυμίζει πολύ έντονα τα παλιά παιχνίδια τής σειράς. Δεν ξέρω τι ακριβώς είναι αυτό, άλλωστε είναι πολύ αόριστο "συναίσθημα", αλλά πρέπει να ομολογήσω ότι μου έκανε ιδιαίτερη και σίγουρα θετική εντύπωση. Οι εκφράσεις στο πρόσωπο τόσο του Wilco όσο και των



άλλων χαρακτήρων είναι πολύ χαρακτηριστικές και απόλυτα εναρμονισμένες με τα λεγόμενα αλλά και τις καταστάσεις. Εξοχο! Τι άλλο να αναφέρω; Οτι το animation είναι από τα πιο όμορφα που έχω δεί ποτέ σε adventure; Ομαλή και "ρευστή" κίνηση χωρίς υπερβολές η οποία παραπέμπει σε κινούμενα σχέδια υψηλού επιπέδου. Κυριολεκτικά έπαθα! Αφήστε καλύτερα την εφευρετικότητα των σχεδιαστών όσων αφορά τις φάτσες των διαφόρων aliens που συναντάτε. Μιλάμε για τελείως τρελές καταστάσεις. Οπως λέει και ο "σχολιαστής" του παιχνιδιού σε κάποια φάση, απορώ πως είναι δυνατόν να είναι τόσα διαφορετικά είδη εξωγήινων μαζεμένα σε έναν και μόνο πλανήτη. Με δύο λόγια τα γραφικά του παιχνιδιού είναι φανταστικά απ' όλες τις απόψεις, δεν κατάφερα να βρώ ούτε ένα ψεγάδι. Και πάμε στον ήχο. Εξ' ίσου όμορφα πράγματα. Μπορεί οι διάφορες μουσικές που ακούγονται να είναι λίγο χαζοχαρούμενες και ψιλοαδιάφορες αλλά τα ηχητικά εφφέ είναι πραγματική απόλαυση. Μιλάμε για τρομερά διασκεδαστικούς ήχους, είμαι σίγουρος ότι με τους ήχους και μόνο θα ρίξετε άφθονο γέλιο. Γενικότερα το Space Quest VI: The Spinal Frontier κρίνεται στον τεχνικό τομέα άψογο, και αν παραβλέψει κανείς τα ελλατώματα που προανέφερα δεν βλέπω για ποιό λόγο να μην το αποκτήσετε. Δεν πίστευα ότι θα το έλεγα ποτέ αυτό για κάποιο παιχνίδι της σειράς Space Quest αλλά πραγματικά πιστεύω ότι το Spinal Frontier αξίζει τον κόπο αδιαμφισβήτως. Ούφ, το είπα και ξαλάφρωσα ..





ΓΡΑΦΙΚΑ: 96%
ΑΝΤΟΧΗ: 90%
ΗΧΟΣ: 96%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 85%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πολύ καλό για Space Quest.

ΓΕΝΙΚΑ 92%

GAME REVIEW

HOUSE	US GOLD/APOGEE
FORMAT	PC CD ROM
TEST	486DX/40, 2xCD-ROM, SBPRO
REQUIREMENTS	486DX/33.8, MB RAM

Του **Derek dela Fuente**

Εαν μπορούσατε να απομονώσετε το παιχνίδι και να το δείξετε σε ένα παίκτη των coin op σε κάποιο άλλο format λέγοντας του ότι αυτή είναι μία νέα παιχνιδομηχανή που ετοιμάζει κάποια από τις μεγάλες κατασκευάστριες εταιρίες θα σας έλεγε χωρίς κανένα δισταγμό ότι αυτή κονσόλα θα σπάσει όλα τα ρεκόρ πωλήσεων (για το παιχνίδι θα το θεωρούσε αυτονόητο). Δεν ξέρω αν οι κάτοχοι των PC ενδιαφερθούν μαζικά για το Terminal Velocity πάντως για μένα αποτελεί σταθμό στον χώρο των παιχνιδιών και είχα να απολαύσω έτσι παιχνίδι εδώ και πολύ καιρό.

TERMINAL VELOCITY

PC CD ROM

Βρισκόμαστε στο έτος 2074 και το πιο σπουδαίο γεγονός στην ζωή του πλανήτη είναι η ειρήνη που επικρατεί τα τελευταία εβδομήντα χρόνια. Κάποιο πρωινό του Σεπτέμβρη όμως όλες οι Γαλαξιακές δυνάμεις ενώνονται και κάνουν μία φοβερή και απροειδοποίητη φυσικά επίθεση στην Γη με καταστροφικά αποτελεσμάτα. Δεν αφήνουν και πολλά πράγματα όρθια ενώ οι νεκροί είναι εκατομμύρια... Το ανθρώπινο είδος δεν είναι γνωστό για την παθητικότητα που το διακρίνει και έτσι η προσπάθεια για την όσο το δυνατόν πιο γρήγορη και πιο δυναμική εκδίκηση ξεκινάει. Θα πρέπει με το μαχητικό σας σκάφος, ένα T 202, να ταξιδέψετε σε εννέα διαφορετικούς κόσμους στους οποίους σας περιμένουν 27 αποστολές. Σκοπός σας είναι φυσικά να προκαλέσετε την μεγαλύτερη δυνατή καταστροφή. Το σκάφος σας είναι μία πραγματικά εκπληκτική πολεμική μηχανή. Με μία μεγάλη ποικιλία στον εξοπλισμό αλλά και με την βοήθεια και άλλων πιλότων θα διευκολύνετε την προσπάθεια σας. Βέβαια στην χρήση του οπλοστασίου υπάρχουν και κάποιοι περιορισμοί που για να τους ξεπεράσετε θα πρέπει να αποδείξετε ότι είστε καλύτερος πιλότος από τους άλλους. Δεν χρειαζόταν να σκεφτούμε πολύ για το τι παρουσίαση θα κάνουμε στο παιχνίδι γιατί οι δημιουργοί του (US Gold/Apogee) έδωσαν τον καλύτερο εαυτό τους και δημιούργησαν ένα παιχνίδι που αποτελεί για τους περισσότερους την ευχάριστη έκπληξη της φετινής χρονιάς. Χρησιμοποιώντας τα καλύτερα τεχνικά χαρακτηριστικά από μία σειρά πολύ πετυχημένων αλλά και ποιοτικών παιχνιδιών το αποτέλεσμα δεν θα μπορούσε παρά να είναι εκπληκτικό! Σκεφτείτε ένα παιχνίδι που αφήνει την ίδια οπτική αίσθηση με το Magic Carpets χρησιμοποιώντας το φανταστικό τρισδιάστατο περιβάλλον του, ένα παιχνίδι στο οποίο θα δείτε οθόνες, texture mapping και εφφέ σαν αυτά του Fight Unlimited όπου οι εικόνες είχαν τον τον ρεαλισμό μίας φωτογραφίας. Προσθέστε τώρα την εθιστικότητα και την απλότητα στο σενάριο του DOOM μαζί με την ταχύτητα του Descent και θα πάρετε μία γενική ιδέα για το τι αξίζει το παιχνίδι... Το TV είναι ένας shoot-em-up εξομοιωτής χωρίς όμως ιδιαίτερες δυσκολίες στον χειρισμό. Βρίσκε-





στε συνεχώς μέσα στο σκάφος και έχετε στην διαθεσή σας ένα μικρό αλλά ακριβή χάρτη-ραντάρ ενώ τα όργανα κατεύθυνσης και μέτρησης περιορίζονται σε αυτά που σας λένε πόσο απέχετε από τον στόχο σας και σε αυτά που σας βοηθούν να ελέγχετε το τι ακριβώς πρέπει να κάνετε και μέχρι που έχετε φτάσει. Στο πάνω μέρος της οθόνης επίσης υπάρχουν οι ενδείξεις για την ενεργοποίηση της ασπίδας αλλά και των όπλων. Η βασική οπτική του παιχνιδιού είναι αυτή του πρώτου προσώπου χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν μπορείτε εσείς να επιλέξετε με την βοήθεια της κάμερας του σκάφους από ποια γωνία θα βλέπετε. Πάντως καλό είναι να ψάχνετε για την χρησιμότερη και καλύτερη κάθε φορά οπτική γωνία έτσι ώστε να μην σας ξεφεύγει έστω και μία λεπτομέρεια. Στην αρχή του παιχνιδιού θα πρέπει να επιλέξετε μεταξύ τριών επιπέδων δυσκολίας ενώ μετά θα σας γίνει μία ενημέρωση για την αποστολή σας. Βέβαια αυτά που θα σας πουν δεν είναι και τόσο σημαντικά αφού βασικός σας στόχος είναι να ψάχνετε για σπέσιαλ στόχους όπου η καταστροφή είναι εγγυημένη και μεγάλη. Οσοι μάλιστα είναι έμπειροι παίκτες μπορούν να μην ακολουθήσουν καθόλου τις οδηγίες και να ξεκινήσουν το δικό τους κυνήγι. Θα πρέπει να καταστρέφουν αντίπαλα οχήματα και στόχους τόσο στο έδαφος όσο και στον αέρα. Ο κατάλογος των αντίπαλων οχημάτων είναι μεγάλος και εντυπωσιακός και περιλαμβάνει από απλά τανκς μέχρι και μαχητικά αεροσκάφη τα οποία είναι τόσο εντυπωσιακά που μοιάζουν να έχουν βγεί από επεισόδιο του Star Trek! Σε κάθε αποστολή θα πρέπει να τριγυρνάτε δεξιά και αριστερά ενώ μόλις καταφέρνετε κάποιο καταστροφικό χτύπημα μπορείτε να κοιτάξετε στο όργανο που μετράει την απόσταση για να δείτε το πόσο μακριά βρίσκεστε από το αντικείνο που καταστρέψατε. Οι επιλογές που θα βρίσκετε πατώντας το πληκτρολόγιο θα σας διευκολύνουν την ζωή όπως για παράδειγμα το ALT ή το δεύτερο "joystick fire button" τα οποία σας φέρνουν πιο κοντά στον αντίπαλο μόνο που στην προκειμένη περίπτωση θα πρέπει να τα χρησιμοποιείτε μόνο όταν σας επιτίθονται γιατί διαφορετικά θα έχετε απώλεια ενέργειας. Οταν πλησιάσετε σε κάποιο στόχο θα πρέπει να έρθετε στην κατάλληλη θέση για να στοχεύσετε και αυτό ισχύει και για εναέριους αλλά και για επίγειους στόχους. Εκεί που θα δυσκολευτείτε αρκετά είναι όταν φτάσετε σε κάποιο στόχο. Εκεί θα σας περιμένουν οι αντίπαλοι χωρίς να έχουν και πολύ φιλική διάθεση... Για αυτό ρίξτε μία ματιά στο ραντάρ έτσι ώστε να δείτε σε ποιά ακριβώς σημεία βρίσκονται και το που κατευθύνονται έτσι ώστε αν χρειαστεί να εξοντώσετε και μερικούς από αυτούς πριν ολοκληρώσετε την αποστολή σας. Μπορεί το σενάριο να είναι σχεδόν ανύπαρκτο (όπως άλλωστε και στο DOOM) αλλά μέσα σε αυτό το εκπληκτικό περιβάλλον κανείς δεν θα σκεφτεί το σενάριο. Ο κάθε κόσμος μάλιστα είναι τόσο όμορφα σχεδιασμένος που συνεχώς θα "σώζετε" έτσι ώστε να είστε σίγουροι ότι θα δείτε γρήγορα το τι συμβαίνει και κυρίως το τι (οπτικώς) θα απολαύσετε παρακάτω. Απο θέματα τακτικής το παιχνίδι δεν έχει να προσφέρει και πάρα πολλά (είπαμε είναι ένα απλό shooter) χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν απαιτούνται ικανότητες, γρήγορες αντιδράσεις και ακρίβεια στον χειρισμό για πάτε από το ένα σημείο σε κάποιο άλλο. Η πραγματική πρόκληση βρίσκεται στο τέλος του κάθε κόσμου. Για να προχωρήσετε στην επόμενη φάση θα πρέπει να μπείτε σε ένα σκοτεινό τούνελ όπου θα πρέπει να αποφεύγετε τις συγκρούσεις με τους τοίχους του και που στο τέλος του θα σας περιμένει ένα τεράστιο τέρας... Οι πίστες αυτές είναι ένας συνδυασμός στοιχείων που πάρθηκαν από τα Novastorm και Star Wars και στην καλύτερη περίπτωση θα βγείτε από μέσα έχοντας καταναλώσει αρκετή ενέργεια. Αυτός ο τομέας είναι από μόνος του ένα ολόκληρο παιχνίδι! Από την στιγμή που θα πλησιάσετε στο τρίτο επίπεδο θα αρχίσει και η συλλογή πολεμοφοδίων που ξεκινούν από απλές βόμβες και καταλήγουν σε πυραύλους και βολές πλάσματος. Για να τα συλλέξετε θα πρέπει να εντοπίσετε στον χάρτη το που βρίσκονται και μετά να αντιμετωπίσετε τους υπόλοιπους πιλότους που βρίσκονται εκεί για τον ίδιο λόγο προσπαθώντας να αρπάξετε όσο το δυνατόν περισσότερα power ups με σκοπό όπως είπαμε και στην αρχή να αποκτήσετε κάποια πλεονεκτήματα σε σχέση με αυτούς. Οι επίγιοι τελικοί κακοί (τεράστια μεταλλικά ρομπότ) κάνουν την εμφανισή τους αρκετά μετά τα πρώτα επίπεδα και είναι πραγματικά πολύ δύσκολοι αντίπαλοι. Η συχνότητα των εκρήξεων που είναι φυσικά άκρως εντυπωσιακές θα σας ενθουσιάσουν και είναι ίσως ο κύριος λόγος που θα καθήσετε με τις ώρες μπροστά από τον υπολογιστή σας. Το TV είναι το πιο γρήγορο στην κατανόηση, το πιο εύκολο στον χειρισμό, και το πιο ευχάριστο παιχνίδι των τελευταίων χρόνων στα PC. Κάνει την σύγκριση με το Magik Carpets 2 να φαίνεται χωρίς νόημα αφού μπορεί το δεύτερο να έχει όμορφη εμφάνιση χάνει όμως στον τομέα της δράσης και αφού το TV τα συνδυάζει και τα δύο...







ΓΡΑΦΙΚΑ: 95%
ΑΝΤΟΧΗ: 92%
ΗΧΟΣ: 95%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αφεθήτε στον πανέμορφο κόσμο του.

ΓΕΝΙΚΑ 95%

GAME REVIEW

HOUSE	ADVENTURE SOFT
FORMAT	PC
TEST	486 DX40, SB PRO
REQUIREMENTS	386 DX 40

Του **Β. Αγάθου**

Μέχρι τώρα μόνο στα παιχνίδια της Sierra μπορούσαμε να βρούμε επανεκδόσεις και συνέχειες παιχνιδιών οι οποίες αν δεν ήταν καλύτερες βρισκόντουσαν στο ίδιο τουλάχιστον επίπεδο με τις αρχικές. Η Adventure Soft έδωσε την δική της απάντηση και μάλιστα με τον πλέον δυναμικό τρόπο. Επανέφερε ένα παλιό παιχνίδι δίνωντας του ζωή και νέο ενδιαφέρο με τις σημαντικές αλλά και εντυπωσιακές βελτιώσεις που πραγματοποίησε σε αυτό. Το Simon the Sorcerer 2 θα αποκτήσει σίγουρα, εκτός από τους παλιούς, και πολλούς νέους φίλους.

SIMON

Μία ακόμη (δεύτερη) έκδοση ενός γνωστού παιχνιδιού κάνει την εμφανισή της στην αγορά. Συνήθως η συνέχεια ενός παιχνιδιού δεν φτάνει στα ίδια επίπεδα ποιότητας και πρωτοτυπίας με την προηγούμενη γεγονός που ευτυχώς δεν συμβαίνει εδώ. Σε αυτήν την περίπτωση οι παίκτες είναι ήδη εξοικειωμένοι με τα χαρακτηριστικά και τις ιδιοτροπίες των ηρώων του παιχνιδιού και σε συνδυασμό με το απλούστερο σενάριο αυτής της έκδοσης δεν είναι δύσκολο να καταλάβουμε γιατί η Adventure Soft πιστεύει ότι και αυτή τη φορά το παιχνίδι της θα σημειώσει επιτυχία. Είναι σίγουρο ότι ακόμη και όσοι έχουν παίξει το πρώτο παιχνίδι θα βρούν πολλά νέα και ενδιαφέροντα στοιχεία και σε αυτό. Η μοναδική απογοήτευση είναι η αλλαγή στην "φωνή" του Simon αφού ο Chris Barrie που γοήτευσε ως Simon έδωσε την θέση του στον Brain Bowles η φωνή του οποίου δεν μπορεί να συγκριθεί σε καμμία περίπτωση με του Chris. Το σενάριο αναπτύσσεται γύρω από την "ανάσταση" του Sordid τον οποίο ο Simon είχε σκοτώσει αλλά εξαιτίας κάποιου διαβολικού ατυχήματος επανέρχεται στο προσκήνιο. Το παιδί ενός αγρότη (Runt) το οποίο είναι λάτρης της μαγείας, και ειδικά της μαύρης, έχει στην κατοχή του το βιβλίο με τα μαγικά κόλπα του Sordid αλλά ο πατέρας του που δεν έχει ιδέα για όλα αυτά τον πιάνει να το διαβάζει... Βάζει φωτιά στο βιβλίο και αφήνει τις στάχτες να πέσουν στο πάτωμα. Οι στάχτες όμως πέφτουν στο σημείο εκείνο όπου ο Runt είχε σχεδιάσει ένα μαγικό τετράγωνο και αυτό έχει ως αποτέλεσμα την επάνοδο στην ζωή του μοχθηρού Sordid. Ο Sordid δεν χάνει τον καιρό του και αμέσως τοποθετεί τον νεκρό ως βοηθό του ενώ παράλληλα στέλνει μία μαγική ντουλάπα στο πανεπιστήμιο που βρίσκεται ο Simon με στόχο να τον παγιδεύσει και να τον φέρει στο μαγικό του βασίλειο έτσι ώστε να μπορέσει να πάρει την εκδικησή του. Η ντουλάπα βρίσκεται πια στο δωμάτιο του Simon ο οποίος μόλις προσπαθήσει να δει τι έχει μέσα θα μεταφερθεί







αυτόματα (την θυμάστε την διακτίνιση στο Star Trek;) στο μαγαζί με τα μαγικά της Calypso. Η ντουλάπα καταστρέφεται αυτόματα και η Calypso για να μπορέσει να την επιδορθώσει και να στείλει τον Simon πίσω, του εξηγεί ότι πρέπει ο ίδιος να ψάξει να βρει το Mucozade που είναι το απαραίτητο υλικό για την λειτουγία της ντουλάπας. Φυσικά το μόνο μέρος όπου υπάρχει το Mucozade είναι οι αποθήκες του κάστρου και ακριβώς εκεί εξελίσεται το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού. Βέβαια ο ηρωάς μας θα περάσει αρκετές δοκιμασίες πριν φτάσει στον στόχο του. Για παράδειγμα, κάποια στιγμή θα βρεθεί σε κάποιο πειρατικό πλοίο το οποίο θα βυθιστεί και ο Simon θα βρεθεί μόνος σε κάποιο έρημο νησί με μοναδική συντροφιά ένα τζίνι... Φυσικά το παιχνίδι είναι γεμάτο έξυπνες ιδέες και παζλ. Δεν υπάρχουν πολλές στιγμές έντονης δράσης αλλά πολλά στιγμιότυπα όπου τα μαγικά έχουν κύριο ρόλο και τα οποία είναι περισσότερα από όσο στην προηγούμενη έκδοση. Στο παιχνίδι θα δείτε και τις αλλαγές στην ζωή των υπολοίπων χαρακτήρων σε σχέση με το πρώτο. Το καινούργιο εστιατόριο (fast food) του Swamping, τον Calypso να διευθύνει το Magic Emporium, τους Max και Gerald να προάγονται σε βασιλικούς baby sitters κτλ. Φυσικά υπάρχουν και πολλοί νέοι χαρακτήρες οι οποίοι μαζί με τους παλιούς δημιουργούν ένα σύνολο που υπόσχεται άφθονη διασκέδαση. Ενα νέο icon panel σε συνδυασμό με το εύχρηστο point/click interface με το οποίο κάνετε τις επιλογές κάνουν τα πράγματα ακόμη πιο απλά και ευχάριστα. Σημαντική είναι η προσθήκη κάποιων scrolling backdrops τα οποία δεν υπήρχαν στονν πρώτη έκδοση όπως και η αντικατάσταση των Contol VERBS με επεξηγητικά εικονίδια που απλουστεύουν τα πράγματα αρκετά. Μπορείτε να επιλέξετε τα αντικείμενα που θέλετε να χρησιμοποιήσετε και μάλιστα στην οθόνη εμφανίζονται τώρα μόνο αυτά που έχουν κάθε φορά σχέση με τα συμβαίνοντα εκείνη την στιγμή και έτσι δεν χρειάζεται να ψάχνεται άσκοπα δεξιά και αριστερά. Αλλη μία από τις εντυπωσιακότερες αλλά και χρησιμότερες προσθήκες είναι αυτή του χάρτη τον οποίο όχι μόνο μπορείτε να συμβουλεύεστε για να ενημερωθείτε για το που έχετε φτάσει αλλά απλά πατώντας το κουμπί στο ποντίκι να πάτε και στις περιοχές τις οποίες δεν έχετε ακόμη εξερευνήσει. Υπάρχει ακόμη και πρόβλεψη για τους παίκτες μικρότερης ηλικίας με εναλλακτικό λεξιλόγιο για να μπορούν να παίξουν και αυτοί χωρίς δυσκολίες γιατί είναι σίγουρο ότι το "κανονικό" λεξιλόγιο δεν θα μπορέσουν να το παρακολουθήσουν (ειδικά τις όχι και τόσο κόσμιες εκφράσεις...). Η ελλάτωση της περιοχής δράσης, που ομολογουμένως στην προηγούμενη έκδοση δημιουργούσε πολλά προβλήματα αφού πολλές φορές ήσουν αναγκασμένος να κάνεις ανούσιους κύκλους μέσα στην ίδια πίστα, είναι ένα ακόμη θετικό στοιχείο. Οσον αφορά τα παζλ θα έλεγα ότι χρησιμοποιώντας την πιο λογικοφανή εκδοχή θα μπορέσετε τις περισσότερες φορές να τα λύσετε αν και σχεδόν όλα θα σας δημιουργήσουν προβλήματα. Κάποια που φαίνονται απλά αποδεικνύονται πολύ δύσκολα και σε άλλα που πιστεύετε ότι βρήκατε την μέθοδο θα ανακαλύψετε ότι τελικά το παζλ ζητάει εντελώς άλλα πράγματα... Αυτό που πραγματικά κάνει το παιχνίδι τόσο ξεχωριστό είναι το διάχυτο και έξυπνο χιούμορ του που θα σας κρατήσει συντροφιά σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού.















ΓΡΑΦΙΚΑ:	85%
ΑΝΤΟΧΗ:	86%
ΗΧΟΣ:	85%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ:	90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αμπρα κατάμπρα.

ΓΕΝΙΚΑ 90%



HOUSE	INTERPLAY
FORMAT	486 DX40, SB PRO
TEST	486 DX 40, SB PRO
REQUIREMENTS	386 DX/40

Του **Derek dela Fuente**

Το Kingdom είναι ένα παιχνίδι που οι μικροί σε ηλικία παίκτες θα το αγκαλιάσουν αμέσως. Είναι ένα παιχνίδι που συνδυάζει την δράση και την τακτική μαζί με την λύση των παζλ μέσα σε ένα εκπληκτικό περιβάλλον. Το γεγονός ότι τα παζλ είναι σχετικά εύκολα ειδικά για τους μεγαλύτερους παίκτες δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι χάνει το ενδιαφέρον του. Αντίθετα ακριβώς επειδή είναι σχετικά εύκολα το παιχνίδι γίνεται ευχάριστο και διασκεδαστικό... Ο απλός χειρισμός είναι ένα ακόμη θετικό στοιχείο και αν αναλογιστούμε το βάθος του παιχνιδιού θα καταλάβουμε πόσο σημαντικό είναι η γρήγορη εξοικίωση με το περιβάλλον του.

KINGDOM
THE FAR REACHES

Η Interpaly προσπαθεί εδώ και καιρό να αλλάξει τα δεδομένα στην ποιότητα των παιχνιδιών της βελτιώνοντας τόσο τα γραφικά όσο και το gameplay. Το Kingdom είναι ένα από τα παιχνίδια όπου αυτή η προσπάθεια είχε απόλυτη επιτυχία. Πρόκειται για ένα καταπληκτικό παιχνίδι που παρά το γεγονός ότι απευθύνεται κυρίως στους μικρότερης ηλικίας παίκτες δεν υπάρχει περίπτωση να το παίξει και κάποιος μεγαλύτερος (ή και πολύ μεγαλύτερος) χωρίς να ενθουσιαστεί. Εχει βάθος και μπορεί τα παζλ να μην χρειάζονται περισσότερο από 15 λεπτά για να λυθούν είναι όμως τόσο πολλά και έχουν τόση ποικιλία που η διασκέδαση αλλά και η ψυχαγωγία είναι εγγυημένη. Οσοι παίξατε παιχνίδια σαν το Dragon's Lair και Space Ace θα εντυπωσιαστήκατε από τα γραφικά όχι όμως και από το gameplay. Εδώ έχουμε να κάνουμε με μία fully animated multi media περιπέτεια που συνδυάζει την πλοκή και την ενεργό συμμετοχή των ηρώων μέσα σε ένα πανέμορφο περιβάλλον. Δεν μιλάμε για κάποιες animated σκηνές ενός ή δύο λεπτών αλλά για ένα τεράστιο παιχνίδι γεμάτο με τέτοιες! Περισσότερα από 400Mb animation και rendered, full motion video δίνουν ζωή σε αυτό το παιχνίδι. Οι χαρακτήρες έχουν ο καθένας τη δική του ξεχωριστή προσωπικότητα ενώ επαγγελματίες ηθοποιοί δάνεισαν την φωνή τους σε αυτούς. Το σενάριο μιλάει για ένα φυλακτό που διαλύθηκε σε πέντε κομμάτια τα οποία βρίσκονται κρυμμένα στα πέντε Βασίλεια. Μαύρη μαγεία κυριαρχεί στο περιβάλλον του παιχνιδιού καθώς ο σατανικός μάγος Torlok τρομοκρατεί τον κόσμο και τον κάνει να υποφέρει. Η μοίρα των πέντε Βασιλείων βρίσκεται στα χέρια ενός νεαρού που είναι και ο τελευταίος απόγονος των Argent Kings. Για να εκπληρωθεί η προφητεία και να επανέλθει η τάξη στον καταδικασμένο κόσμο πρέπει ο νεαρός να καταφέρει να μαζέψει τα κομμάτια του φυλακτού. Το παιχνίδι είναι ένα ταξίδι στον κόσμο του φανταστικού και της μαγείας...Το Kingdom είναι ένα interactive game στο οποίο θα σας ανατεθούν επικίνδυνες αποστολές, θα σας ζητηθεί η εξερεύνηση διαφορετικών και άκρως ενδιαφέροντων κόσμων ενώ η λύση των παζλ είναι από τα βασικά στοιχεία για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Το απλό point/click interface θα δώσει την δυνατότητα στους παίκτες να μπουν γρήγορα στους ρυθμούς και το νόημα του παιχνιδιού. Ενας μεγάλος χάρτης περιέχει όλους τους κόσμους και μπορείτε να επιλέξετε το που θα πάτε αλλά και αυτόματα να μεταφέρεστε από την μία περιοχή στην άλλη ενώ παράλληλα συλλέγετε αντικείμενα αλλά και πολύτιμες πληροφορίες. Αντίθετα με τα παιχνίδια σαν το Dragons Lair, θα πρέπει να έχετε αυξημένη την προσοχή σας συνεχώς







γιατί κατά την εξιστόρηση θα σας δίνονται όλες οι πληροφορίες αλλά και τα απαραίτητα στοιχεία που σας είναι αναγκαία για την συνέχεια. Μία κατατοπιστική εισαγωγή πριν από κάθε αποστολή θα διευκολύνει το έργο σας. Θα ανακαλύψετε προχωρώντας από περιοχή σε περιοχή ότι στις περιοχές που είναι μαρκαρισμένες στον χάρτη δεν μπορείτε να πάτε πριν λύσετε κάποια παζλ. Πρέπει να προσπαθήσετε να προχωράτε με τέτοιο τρόπο στις διάφορες περιοχές έτσι ώστε πριν φτάσετε σε κάποια να έχετε φροντίσει στην προηγούμενη να αποκτήσετε τα απαραίτητα αντικείμενα για να συνεχίσετε χωρίς προβλήματα. Οι λύσεις των παζλ συνοδεύονται από μεγάλους διαλόγους με πλήρη αφήγηση στους οποίους θα διαβάζετε τον επόμενο στόχο... Υπάρχουν 2 κουμπιά με τα οποία μπορείτε για λίγο να ξαναδείτε και να ξαναδιαβάσετε κάτι που προηγουμένως δεν καταλάβατε πλήρως ενώ επίσης υπάρχει και ένα κουμπί για να προχωράτε λίγο πιο μπροστά. Ενα από τα παζλ που θα σας βοηθήσει να μπείτε στο νόημα και το πνεύμα τους είναι αυτό που θα σας ζητήσει να βρείτε τα "μαγικά" για να κάνετε ένα τυφλό ζητιάνο να ξαναβρεί το φως του. Αυτός στην συνέχεια θα σας δώσει σημαντικές πληροφορίες για το τι πρέπει να κάνετε αργότερα. Το Kingdom - The Far Reacheas αποτελεί το πρώτο από τα τρία μέρη της τριλογίας των παιχνιδιών με το ίδιο θέμα που ετοιμάζει η εταιρία. Αυτή η έκδοση είναι μάλλον και η πιο ενδιαφέρουσα. Μπορεί να μοιάζει κάπως παιδική αλλά όλοι λίγο πολύ όλοι χρειαζόμαστε να αισθάνομαστε και να μοιάζουμε με παιδιά κάπου κάπου, έτσι δεν είναι;


ΓΡΑΦΙΚΑ: 95%


ΑΝΤΟΧΗ: 80%


ΗΧΟΣ: 90%


ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 85%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Απόλαυση!!

ΓΕΝΙΚΑ
90%

GAME REVIEW

HOUSE	US GOLD
FORMAT	AMIGA 500/1200
TEST	A 500
REQUIREMENTS	A500, 1MB

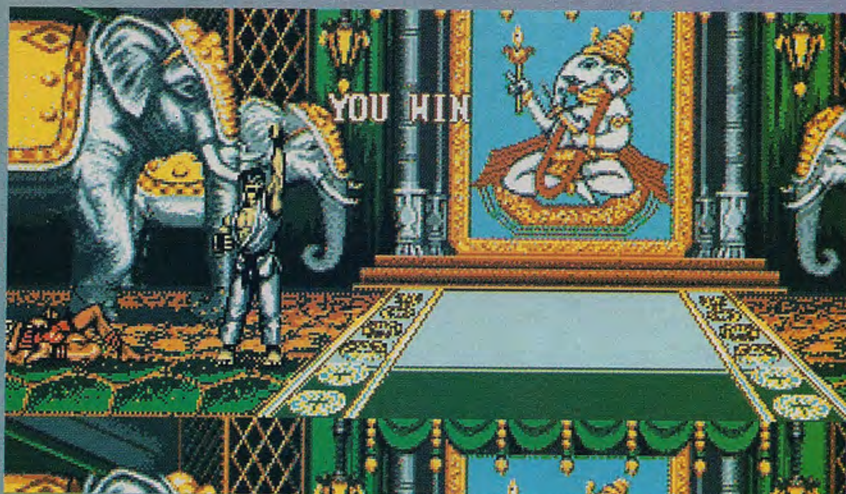
SUPER STREET FIGHTER II

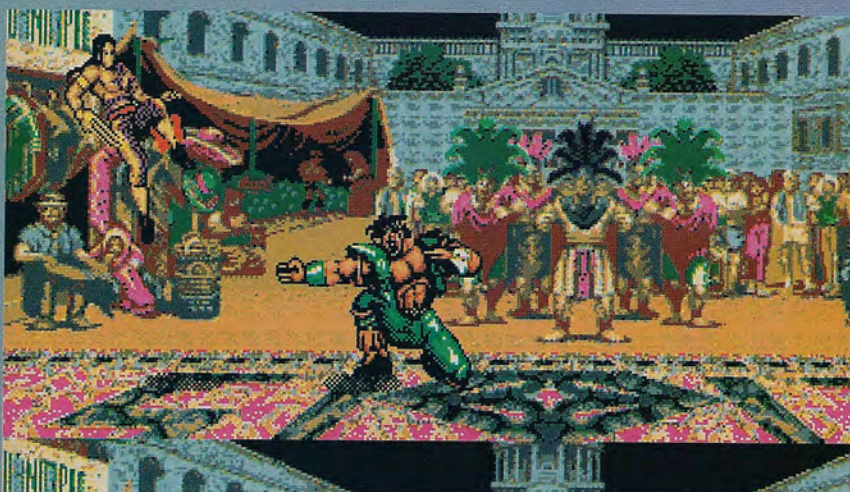
Του **Sonic**

Οπωσδήποτε αδύναμο σύνολο. Και περιμέναμε περισσότερα, όχι μόνο γιατί το Mortal Kombat 2 ήταν τέλειο αλλά γιατί μας το χρωστούσαν από την προηγούμενη "πατάτα" Street Fighter 2. Και ενώ τα κατάφεραν στο gameplay αυτή τη φορά, τα χάλασαν στην τεχνική, ιδίως στο φόρτωμα.

Επιτέλους, τρία χρόνια μετά από το μέτριο Street Fighter 2 που διαγράψαμε από την μνήμη μας ήρθε το δεύτερο μέρος, αυτό που πριν λίγο καιρό κυκλοφόρησε στα ηλεκτρονικά και έγινε μεταφορά σε όλα τα μηχανήματα. Ε λοιπόν, περίμενα κάτι καλύτερο! Μετά από την τέλεια μεταφορά του Mortal Kombat 2 φυσικά ήθελα περισσότερα πράγματα για το σαφώς καλύτερο Super Street Fighter 2 των ηλεκτρονικών. Ομως... Τα γραφικά κατά κύριο λόγο είναι αυτό που με απογοήτευσε. Τα sprites είναι μικρά έως πολυ μικρά για Amiga και το φόρτωμα από δισκέτες μπορεί να καταντήσει βάσανο αν έχετε λιγότερα από τρία drives. Ο ήχος είναι κι αυτός σε επίπεδα "μιζέριας" και το συναίσθημα που σου δίνει το παιχνίδι είναι ότι δεν δουλεύτηκε όσο έπρεπε. Οπως και στο ηλεκτρονικό το game ξεκινάει με την εικόνα του Ryu να συγκεντρώνει ενέργεια και να εξαπολύει μια φωτιά. Ομως, γιά μια στιγμή..! Δεν υπάρχει ήχος στην εισαγωγή; Αν είναι δυνατόν ένα μηχάνημα με τέτοιες ηχητικές δυνατότητες να μην παίζει τίποτα στην αρχή του παιχνιδιού. Κι όμως, μας την έκαναν την ζημιά και στην αρχή αλλά και ύστερα στην διάρκεια του παιχνιδιού αφού υπάρχει μια επιλογή για μουσική ή εφφέ που σημαίνει ότι ή θα αναγκαστείτε να είστε στην βουβαμάρα των μέτριων ηχητικών εφέ ή θα ακούτε μόνο μουσικούλα. Ευτυχώς η μουσική του κάθε stage έχει διατηρηθεί σε ικανοποιητικό επίπεδο. Τα samples (οι φωνές δηλαδή των ηρώων) είναι μετριότατες και οι περισσότερες παραμορφωμένες, ενώ για να έχουν διάρκεια, σε μερικές, έχουν χρησιμοποιηθεί ανόητα εφέ, όπως η echo με αλλαγή του τόνου. Για το μέγεθος των sprites είπαμε ότι είναι μικρό και το χειρότερο πράγμα είναι ότι έχει διαταραχτεί η αναλογία ανάμεσα στα μεγέθη των ηρώων. Ετσι ο Zangief δεν είναι πλέον τόσο τεράστιος ενώ η μάχη ανάμεσα στον Honda και τον Fei Long είναι σαν μάχη ανάμεσα σε ισοδύναμους όγκους! Ο Sagat μόνο μοιάζει να έχει διατηρήσει το μέγεθος αλλά και το ύψος του αλλά αυτό μάλλον είναι παρενέργεια του ότι όλοι οι υπόλοιποι έχουν μάλλον κοντύνει. Ο χειρισμός είναι για μια ακόμα φορά το πρόβλημα ιδίως για όσους δεν έχουν την πολυτέλεια ενός joystick με δύο πλήκτρα. Είναι υποχρεωμένοι να πατούν το shift όποτε θέλουν να αλλάξουν από γροθιά σε κλωτσιά. Ετσι το πράγμα γίνεται κουραστικό και δεν χρειάζεται ούτε συζήτηση για το ότι δεν μπορείτε να κάνετε combos που απαιτούν κλωτσιές-φωτιές-γροθιές. Και Street Fighter χωρίς combos είναι μισό παιχνίδι. Ετσι δεν μπορώ να σας πληροφορήσω για την ύπαρξη ή την







αποτελεσματικότητα των combos χωρίς joystick με δύο πλήκτρα. Με ένα joystick ή joypad όμως (ειδικά τα joypad που έχουν κυκλοφορήσει για το CD32 είναι ιδανικά) που έχει πολλά πλήκτρα και μπορείτε να κάνετε γροθιές και κλωτσιές το παιχνίδι θυμίζει αρκετά τις εκδόσεις για κονσόλες, με combos και άριστη απόκριση. Σε σχέση με το πρώτο μέρος το παιχνίδι είναι καλύτερο από άποψη gameplay. Περισσότερα frames κίνησης αυτή τη φορά σημαίνουν καλύτερο έλεγχο των κινήσεων και ρεαλιστικότερο collision detection αν και πολλές φορές ο χαρακτήρας μοιάζει αργός. Λίγα χρώματα έχουν χρησιμοποιηθεί στα sprites από τα συνολικά 32 που βλέπετε. Για κίνηση στα backgrounds δεν γίνεται λόγος αλλά η οθόνη τρέμει και ταράζεται όπως θα περιμένατε όταν γίνονται δυνατά και τελικά χτυπήματα. Απ'όσο παίξαμε -και το τελειώσαμε σχεδόν με όλους τους χαρακτήρες- δεν λείπουν κινήσεις από τους ήρωες ενώ οι εντυπωσιακές, όπως το Dragon Punch του Ken, το πέταγμα του Vega, οι λαβές του Zagief κλπ, είναι πλήρεις αντιγραφές του ηλεκτρονικού. Μία ακόμα επιλογή από το μενού σας επιτρέπει να διαλέξετε αν το παιχνίδι θα είναι το Super ή κανονικό αλλά, μεταξύ μας, δεν θα δείτε και μεγάλες διαφορές. Το διπλό, με την κλασική πια οθόνη επιλογής χαρακτήρα, παραμέτρους δύναμης και επίπεδο που θα παίξετε συμπληρώνει το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού, το διπλό, που παρά τα προβλήματα της τεχνικής θα προσφέρουν πολλές ώρες διασκέδασης. Οπως και να το κάνουμε, 16 χαρακτήρες δεν είναι λίγοι. Είναι μάλιστα αρκετοί για να ικανοποιήσουν τον καθένα. Κρίμα που αυτές οι καθυστερήσεις στις δισκέτες είναι θανασιμες για την ροή του παιχνιδιού και γίνονται κουραστικές. Και τα άσχημα νέα είναι ότι και σε σκληρό δίσκο που προσπαθήσαμε να το εγκαταστήσουμε μας παίδεψε με boot disk και με προβλήματα στην μνήμη. Ομως, αν έχετε πορωμένους, με το παιχνίδι, φίλους και είστε και ο ίδιος φανατικός, δεν το συζητάω, πρέπει να το αποκτήσετε. Υπαρχουν πολλές ώρες αξιοπρεπούς δράσης που σας περιμένουν αν και προσωπικά περίμενα κάτι πιο δυνατό. από ένα τέτοιο μηχάνημα. Πριν παίξετε θα τραβήξετε αρκετά! Φροντίστε να έχετε τουλάχιστον ένα ακόμα drive και παρέα. Το διπλό, πριν ή μετά, είναι το καλύτερο φάρμακο για τα νεύρα.





ΓΡΑΦΙΚΑ : 80%
ΑΝΤΟΧΗ : 82%
ΗΧΟΣ : 70%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 91%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Ο καλύτερος κερδίζει πάντα ακόμα και εδώ!

ΓΕΝΙΚΑ
81%

GAME REVIEW

HOUSE	COREL
FORMAT	PC CD ROM
TEST	486 DX/40
REQUIREMENTS	486 DX

Του **Κ. Αγάθου**

Μία κινηματογραφική εγκυκλοπαίδεια στο σπίτι σας! Ένα πρόγραμμα που θα σας φέρει πρόσωπο με πρόσωπο με χιλιάδες ταινίες και πρωταγωνιστές Οι φίλοι της μεγάλης οθόνης θα βρούνε σε αυτό το CD όλες τις απαντήσεις που ζητάνε...

ALL MOVIE GUIDE

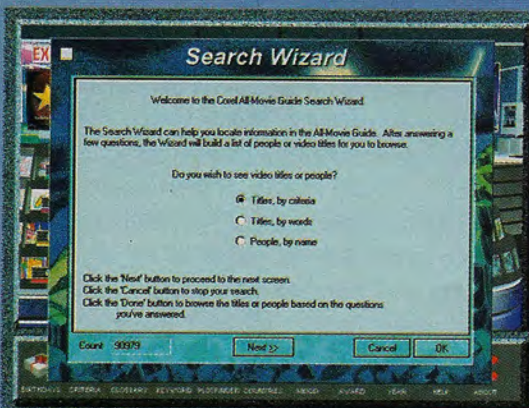
Εχουν κυκλοφορήσει αρκετοί τίτλοι που σχετίζονται με πληροφορίες σχετικές με τον κινηματογράφο και τους ηθοποιούς κανείς όμως, ακόμη και αυτός της Microsoft, δεν μπορεί να συγκριθεί με αυτόν. Είναι ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα το οποίο περιλαμβάνει 90000 ταινίες. Επίσης αναφέρονται οι περισσότεροι ηθοποιοί, σκηνοθέτες και τεχνικοί (περίπου 150000) ενώ υπάρχουν πληροφορίες σχετικές με το σενάριο και τα στοιχεία που συνθέτουν κάποια ταινία σε μία ποικιλία που απαριθμεί χιλιάδες ταινίες. Εκατοντάδες φωτογραφίες και συνεντεύξεις από διάσημα πρόσωπα του χώρου. Το εύρος των πληροφοριών καλύπτει ταινίες από 48 χώρες! Οπως καταλαβαίνετε δεν είναι ένας τίτλος που απλώς ενημερώνει για το τι πρόκειται να δούμε στο μέλλον και απευθύνεται βασικά στους απανταχού κινηματογραφόφιλους. Τέλος στο CD θα βρείτε ένα παιχνίδι με ερωτήσεις γενικού περιεχομένου όπως επίσης και ένα παζλ. Υπάρχουν δύο τρόποι για να μπορέσετε να απολαύσετε σε όλο τους το εύρος τα όσα προσφέρει το πρόγραμμα. Θα πάτε κατευθείαν στο κυρίως πρόγραμμα ή αν θέλετε θα χρησιμοποιήσετε το Quick tour guide. Το demo θα σας δώσει τις οδηγίες αλλά και τις κατευθύνσεις για το τι υπάρχει μέσα στο CD και φυσικά πως να το επιλέξετε. Η αφήγηση με την οποία θα ξεκινήσει το πρόγραμμα είναι πολύ ευχάριστη και χιουμοριστική. Μπορείτε να ξεκινήσετε την περιηγησή σας από κάποιο virtual βίντεο κλαμπ όπου θα δείτε τα κουτιά των ταινιών και μία περίληψη του θέματος της κάθε μίας ενώ αν θέλετε μπορείτε να πάρετε και μία σύντομη γεύση του τι συμβαίνει στην ταινία αφού σας δίνεται η δυνατότητα να δείτε κάποιες σκηνές. Το πρόγραμμα για δική σας εξυπηρέτηση έχει χωρίσει σε κατηγορίες τις ταινίες και έτσι αν για παράδειγμα είστε φίλος των γουέστερν θα μπορείτε στο ανάλογο directory να δείτε και να μάθετε ότι θέλετε σχετικά. Αν είστε θαυμαστής κάποιου ηθοποιού μπορείτε να δείτε όλες τις σχετικές πληροφορίες με αυτόν πληκτρολογώντας απλώς το ονομά του στο α-



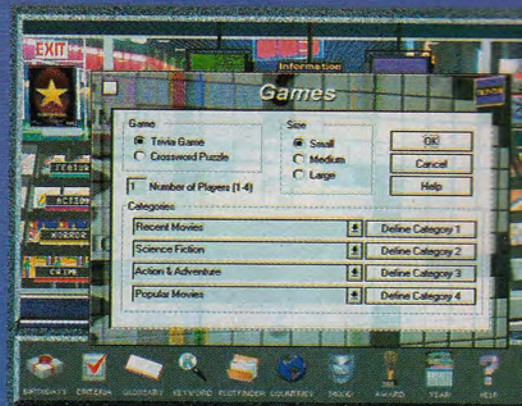


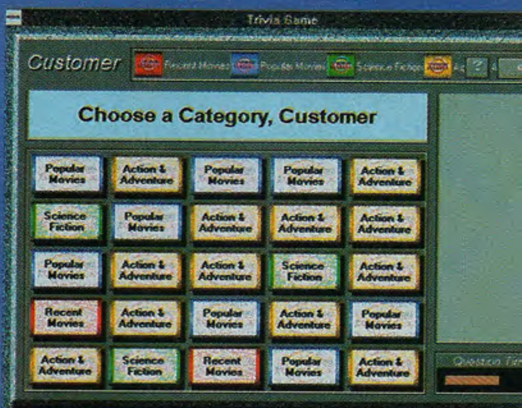






νάλογο directory. Θα μάθετε επίσης όλες τις λεπτομέρειες για τις ταινίες του και το πως φτιάχτηκαν. Φυσικά στο πρόγραμμα υπάρχουν και εντυπωσιακές λεπτομέρειες οι οποίες θα σας συναρπάσουν. Θα διαβάσετε για τις εισπράξεις, τις κριτικές, την όλη παραγωγική διαδικασία που ακολουθήθηκε και γενικά αμέτρητες πληροφορίες για τον ίδιο τον καλλιτέχνη και τις ταινίες του. Ολα αυτά μπορεί σε μερικούς να μοιάζουν μπερδεμένα και δύσκολα στην εφαρμογή (που να ψάχνεις τόσα αρχεία και directorys...) όμως η χρησιμοποίηση των διαφόρων icons και fonts είναι σχετικά απλή. Ενα από τα πιο σημαντικά στοιχεία στην δημιουργία ενός τέτοιου προγράμματος είναι ο συνδυασμός πληροφόρησης και ψυχαγωγίας και η Corel σε αυτό το CD κατάφερε να βρεί την κατάλληλη ισορροπία αναμεσά τους. Ενας άλλος τρόπος για ενημερωθείτε είναι να επιλέξετε το Criteria directory. Υπάρχουν σε αυτό περισσότερα από 60 είδη ταινιών που ξεκινούν από τις ιστορικές και φτάνουν μέχρι αυτές που ασχολούνται με το καράτε και τις άλλες πολεμικές τέχνες... Μπορείτε εκεί να επιλέξετε ακόμη και συγκεκριμένη χώρα για να πάρετε τις πληροφορίες που θέλετε για την τοπική κινηματογραφική παραγωγή ενώ επίσης μπορείτε να συγκεκριμενοποιήσετε τις αναζητήσεις σας σε συγκεκριμένο τομέα και έτος. Οσοι πραγματικά ασχολούνται με πάθος με τον κινηματογράφο θα ενθουσιαστούν με τις δυνατότητες που προσφέρει το πρόγραμμα. Θα μπορούν σε λίγα δευτερόλεπτα να μάθουν αμέτρητες πληροφορίες που θα ήταν αδύνατο να πληροφορηθούν διαφορετικά εκτός του ότι θα ικανοποιήσουν απόλυτα την όποια περιέργεια τους σχετικά με κάποια ταινία ή κάποιον πρωταγωνιστή. Η ποιότητα των φωτογραφιών αλλά και των video είναι εξαιρετική ενώ ένα ακόμη θετικό στοιχείο είναι η δυνατότητα που σας παρέχεται να τυπώσετε όλα τα text. Πολύ ενδιαφέρουσα (αν όχι η πιο ενδιαφέρουσα) είναι η κατηγορία με τα βραβεία που έχουν κερδίσει οι ταινίες. Θα μπορείτε να δείτε όλα όσα έχουν συμβεί στα διεθνή φεστιβάλ (Κάννες, Μεγάλη Βρεττανία, Βερολίνο, Βενετία κτλ.) και να μάθετε ποιοί κέρδισαν τι σε μία ποικιλία 70 κατηγοριών στις ημερομηνίες από το 1927 εως σήμερα. Το μόνο αρνητικό σημείο στο πρόγραμμα είναι το γεγονός ότι έχει δοθεί περισσότερο βάρος στις διάφορες πληροφορίες και τα στατιστικά στοιχεία και δεν είναι τόσα πολλά τα video. Βέβαια αυτό είναι περισσότερο παράπονο παρά κριτική και φυσικά δεν μειώνει σε κανένα βαθμό την όλη προσπάθεια που καταβλήθηκε για την δημιουργία αυτού του CD. Τέλος θα ήταν παράλειψη να μην αναφέρω ότι το παιχνίδι με τις ερωτήσεις είναι καταπληκτικό.





ΓΡΑΦΙΚΑ: 85%
ΑΝΤΟΧΗ: 80%
ΗΧΟΣ: 75%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 80%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

CUT !... ACTION!

ΓΕΝΙΚΑ 80%

GAME REVIEW

HOUSE BULLFROG
FORMAT PC CD ROM
TEST 486DX/40, 4xCD ROM Compro Sound Pro
REQUIREMENTS 486 DX

Του **Π. Δημόπουλου**

Ενα αρκετά ενδιαφέρον παιχνίδι, το Hi Octane εντυπωσιάζει αρχικά λόγω της τεχνικής του κυρίως αλλά μετά από κάποιο διάστημα η συνεχής επανάληψη των ίδιων πραγμάτων κουράζει αρκετά. Με επιλογή διπλού θα ήταν πραγματικά αχτύπητο στο χώρο αλλά εγώ προσωπικά προτιμώ τα τρία Lotus Esprit Challenge που κυκλοφορούν στην Amiga και αποτελούν τα αγαπημένα μου παιχνίδια του είδους. Πάντως από τεχνικής άποψης είναι πολύ ενδιαφέρον και σίγουρα εντυπωσιακό και φαίνεται να αποτελεί εξέλιξη του Magic Carpet. Αυτά.

HI OCTANE

Εγώ το έχω πεί ξανά και ξανά και ξάνα αλλά ποιός με ακούει. Τι πράγμα; Οτι πολύ απλά οι υπεύθυνοι του περιοδικού (τα "μεγάλα κεφάλια") πρέπει να με μισούν οικτρά. Για ποιό λόγο; Από τη στιγμή που ξέρουν ότι μισώ τόσο τα arcades που σφύζουν από ανεγκέφαλη βία όσο και τα βλακωδώς βαρετά racing games, γιατί τα φορτώνουν όλα σ' εμένα; Υπάρχουν τόσοι συντάκτες στους οποίους αρέσουν αυτού του είδους τα παιχνίδια, που δεν είναι σε θέση να χρησιμοποιήσουν το μυαλό τους για έναν γρίφο δυσκολότερο απο το "στρίψε δεξιά ή αριστερά", γιατί φορτώνουν όλες τις αυτό το δισέλιδο. Αρχίζοντας όμως να παίζω το παιχνίδι με κατέλαβε πανικός. Γιατί; Διότι απλούστατα άρχισε να μου αρέσει και έπαιζα αρκετή ώρα συνέχεια. Ποιό, το Hi Octane! O πιο καινούργιος πρεσβευτής ενός είδους παιχνιδιών τα οποία όχι μόνο περιφρονώ αλλά και απεχθάνομαι βαθύτατα. Λέτε οι καλοκαιρινές κραιπάλες να αλλοίωσαν την κρίση μου; Να με κατάντησαν έναν απλό ανεγκέφαλο arcade player; Η νεκροψία θα δείξει ... Μόλις λοιπόν έκατσα και σκέφτηκα λογικά την κατάσταση κατάλαβα τι μου έφταιγε. Εγώ ήμουν, είμαι και θα είμαι (είς τον αιώνα των αιώνων) φανατικός adventure/R.P.G. player, απλά το Hi Octane αποδείχθηκε πολύ καλύτερο απ' όσο θα μπορούσα να ελπίζω για ένα παιχνίδι τέτοιου τύπου. Γιατί; Σαν πολύ ανυπόμονοι δεν είσαστε; Θα δούμε τα πράγματα ένα-ένα, με τη σειρά. Και ξεκινάμε από τα τεχνικά. Πάμε κατ' αρχήν στα γραφικά. Τι όμορφα πράγματα είδα πάλι; Τι γραφικάρες ήταν αυτές που αντίκρυσαν τα μάτια μου; Οσον αφορά τα γραφικά θεωρώ ότι το High Octane είναι κάτι σαν το Wing Commander III των δρόμων! Τρομερή λεπτομέρεια, απίστευτα χρώματα, υπέροχες φωτοσκιάσεις και όλα τα γνωστά και μη εξαιρετέα. Υπάρχουν έξι διαφορετικές πίστες αγώνων, η κάθε μια τελείως διαφορετική από τις υπόλοιπες τόσο σαν διαδρομή όσο και σαν

μπούρδες σ' εμένα; Κάπως έτσι σκεφτόμουν όταν ρώτησα τι παιχνίδι είναι το Hi Octane και μου απάντησαν ότι πρόκειται για ένα "μπαμπουμάδικο" (σας αρέσει η λέξη πατέντα μού;) racing game. Αφήστε καλύτερα τι έπαθα όταν είδα το όνομα Bullfrog να αναγράφεται στη συσκευασία του παιχνιδιού. Εφαγα ένα μικρό φλάς και το μυαλό μου γύρισε στο βαρετότατο, κατά την ταπεινή μου άποψη, και υπερεκτιμημένο Magic Carpet. Μόλις όμως πέρασε το πρώτο κύμα ναυτίας και περίμενα να γίνει το install του παιχνιδιού έκατσα και ξεκαθάρισα λίγο την κατάσταση. Δεν μπορεί, σκέφτηκα, ακόμα και τα χειρότερα παιχνίδια έχουν κάποια καλά σημεία άξια αναφοράς. Αντε τυχερέ, είπα στον εαυτό μου, θα το βγάλεις και

backgrounds αλλά και foregrounds. Τι τρομερά σχεδιασμένα κτίρια, τι φοβερή λεπτομέρεια στο δρόμο, τι υπέροχα backgrounds, τι λεπτομερέστατα αντίπαλα οχήματα, τι ... τι ... τι να πρωτοπεί κανείς! Και όλα αυτά διαθέσιμα, όπως ακριβώς και στο WCIII, τόσο στην κλασσική ανάλυση 320x200 όσο και σε υψηλή ανάλυση 640x480. Φυσικά εάν δεν έχετε τουλάχιστον DX2/66 και PCI κάρτα γραφικών καλύτερα να ξεχάσετε την υψηλή ανάλυση. Πάντως και σε χαμηλή ανάλυση τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά εντυπωσιακά αν και είναι κάπως αργή η κίνηση. Υποθέτω ότι φταίει το μηχάνημα μου αλλά δεν ανησυχώ διότι στο εγγύς μέλλον θα το αναβαθμίσω σε DX4/100, χε χε. Πάμε τώρα να δούμε και τον ήχο του παιχνιδιού. Απλά και λειτουργικά τα ηχητικά εφφέ του παιχνιδιού. Δεν υπάρχει κανένα ιδιαίτερο soundtrack άξιο αναφοράς αλλά τα ηχεία της κάρτας ήχους βροντούν με πυροβολισμούς, εκρήξεις και ήχους επιτάχυνσης. Πάντως εγώ άκουγα το στοιχειωμένο Black No.1 των τρομερών Type O Negative και πρέπει να ομολογήσω ότι την καταβρήκα! Για να σας πω την αλήθεια και τώρα που γράφω το άρθρο το ίδιο κομμάτι ακούω και έχω πορωθεί ανυπερθέτως. Μα καλά, τι κομματάρα που είναι; Ασχετο! Τέλος πάντων, με δύο λόγια ο ήχος του παιχνιδιού είναι λειτουργικός χωρίς να καταντάει κουραστικός αλλά και χωρίς να κάνει κάποια ιδιαίτερη εντύπωση. Τίποτα περαιτέρω όσον αφορά τα τεχνικά, και δεν συμμαζεύεται, της νέας παραγωγής της Bullfrog. Πάμε τώρα να δούμε τι έχει να μας πεί το Hi Octane σαν παιχνίδι και όχι σαν demo. Ξεκινώντας από τον χειρισμό θέλω να τονίσω ότι δεν είναι και ο καλύτερος που έχω δεί μέχρι σήμερα, αλλά όμως ούτε και ο χειρότερος. Η ανταπόκριση του σκάφους στους χειρισμούς σας είναι κάπως αργή και σχετικά ανακριβής αλλά πιστεύω ότι αυτό οφείλεται στο ότι το μηχάνημα μου δεν είναι αρκετά γρήγορο. Κατά τ' άλλα τα πράγματα είναι απλά. Χρησιμοποιείτε το μοχλό για την κίνηση και τα δύο fire buttons για τα όπλα. Τι ευκολότερο; Ούτε εξωτερικές όψεις, κακώς κατά τη γνώμη μου, με τα F-Keys ούτε τίποτα. Μόνο εσείς και το πιστό σας joystick. Πάμε τώρα να δούμε και το, σημαντικότατο κατά την άποψη μου, gameplay του παιχνιδιού. Τίποτα σπουδαίο. Στην αρχή ίσως να ενθουσιαστείτε από την ταχύτητα της δράσης και τις αρκετές διαφορετικές πίστες αλλά μετά από λίγο η έλλειψη ποικιλίας είμαι σίγουρος ότι θα σας κουράσει. Εμένα με κούρασε πολύ πάντως. Απλά τρέχετε γύρω-γύρω σε μια πίστα και πυροβολείτε όποιον βρεθεί μπροστά σας ενώ ταυτόχρονα προσπαθείτε να μείνετε ζωντανοί. Αυτό που δίνει κάποια "σπίθα ζωής" στο gameplay είναι ότι υπάρχουν έξι διαφορετικά hovercars, το καθένα με τα δικά του πλεονεκτήματα και ελαττώματα. Είναι αρκετά ενδιαφέρον να παίζετε την κάθε πίστα με κάθε ξεχωριστό αυτοκίνητο για να δείτε πως θα τα πάτε. Το πρωτάθλημα είναι αρκετά ενδιαφέρον λόγω του αυξημένου ανταγωνισμού και του κινήτρου της βαθμολογίας αλλά δεν είναι αρκετό ώστε να δώσει ιδιαίτερη αντοχή στο παιχνίδι. Παιχνίδια αυτού του τύπου πιστεύω ότι χάνουν αρκετά χωρίς την επιλογή διπλού. ΜΕ δύο λόγια το Hi Octane είναι από τα καλύτερα παιχνίδια στο είδος του, τεχνικά κυρίως, αλλά με τόσα adventures που πέφτουν στην αγορά δεν θα το έβαζα κοντά στην κορυφή της λίστας των προτιμήσεων μου. Αποψη μου τουλάχιστον.



ΓΡΑΦΙΚΑ: 92%

ΑΝΤΟΧΗ: 75%

ΗΧΟΣ: 90%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 85%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Καλό αλλά κουραστικό.

ΓΕΝΙΚΑ 86%



HOUSE	ACTIVISION
FORMAT	PC CD ROM
TEST	486 Dx40, SB PRO
REQUIREMENTS	386, DX 40

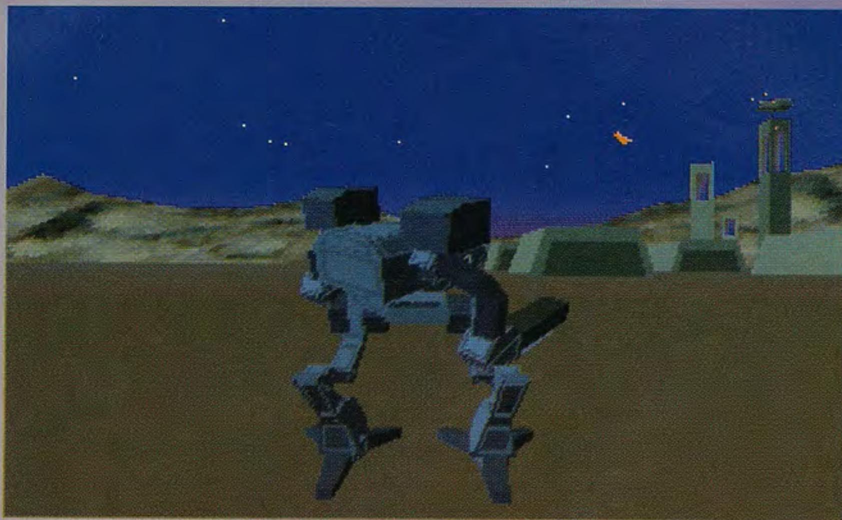
Του **Derek dela Fuente**

Το MW2 είναι άλλο ένα παιχνίδι που προστίθεται στην μεγάλη λίστα των παιχνιδιών του είδους. Καταιγιστική δράση, εντυπωσιακές καταστροφές, όμορφα εφφέ και εντυπωσιακός ήχος είναι τα στοιχεία που συνθέτουν το παιχνίδι. Φυσικά οι λέξεις στρατηγική και τακτική ήταν μάλλον άγνωστες στους δημιουργούς του παιχνιδιού... Η γρήγορη προσαρμογή στην διακυβέρνηση των μηχανικών τεράτων θα κάνει την ζωή σας πιο εύκολη και μακροβιότερη.

Πρόκειται για ένα παιχνίδι που συνδυάζει τα χαρακτηριστικά της πρώτης έκδοσης με αυτά του Battletech. Ολα αυτά τα πολεμικά παιχνίδια μεταφέρουν λίγο πολύ την ίδια ατμόσφαιρα και την ίδια δόση δράσης. Είναι σίγουρα παιχνίδια για τους λάτρεις της επιστημονικής φαντασίας στα οποία παρουσιάζεται η επικρατούσα υψηλή τεχνολογία και το θέμα τους έχει να κάνει με τις επινοήσεις των τεραστίων διαστάσεων ρομπότ που ψάχνουν εναγωνίως σε όλο τον πλανήτη για να ανακαλύψουν αναλόγου μεγέθους και δυνατοτήτων αντιπάλους στον αγώνα για ολοκληρωτική επικράτηση. Θα λέγαμε ότι μοιάζει αρκετά με το Rise of The Robots μόνο που αυτή τη φορά βρίσκεστε μέσα στο φοβερό ρομπότ... Το ερώτημα που φυσικά θα θέσετε είναι αν τελικά πρόκειται για παιχνίδι στρατηγικής ή αν είναι ένα καθαρό shooter. Η απάντηση είναι ότι είναι κάτι ανάμεσα με κύριο χαρακτηριστικό του την διαρκή κίνηση αφού θα πρέπει να κρύβεστε, να τρέχετε, να πυροβολείτε κτλ. Οπως είπαμε βρίσκεστε αναγκαστικά μέσα στο virtual κόκπιτ και μέσα σε ένα τρισδιάστατο κόσμο με σκηνικά και backdrops που συνεχώς εναλλάσσονται θα πρέπει να φέρετε σε πέρας τις 50 περίπου αποστολές που θα σας ανατεθούν. Φυσικα αμέσως θα σας έρθει στο νου κάτι σχετικό με εξομοιωτή. Δεν έχετε και πολύ άδικο αφού είστε υποχρεωμένοι να ελέγχετε το τεράστιο μηχανικό καταστροφέα κάτι που απαιτεί την ακριβή εκτίμηση και τον προσεκτικό έλεγχο των δεδομένων και των οργάνων. Υπάρχουν 15 Battlemechs για να επιλέξετε με ποιό θα παίξετε αλλά λίγο πολύ είναι τα ίδια για αυτό καλύτερα δώστε προσοχή στον αντικειμενικό σας στόχο που είναι φυσικά η εξόντωση όλων των αντιπάλων σας. Ο χαρακτήρας του παιχνιδιών του είδους με τα πολλά τεχνικά χαρακτηριστικά που πρέπει ο παίκτης να παρακολουθεί και να προσέχει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ίσως αποθαρύνει μερικούς στους οποίους όμως πρέπει να επισημάνω ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι αρκετά ενδιαφέρον. Εξαιρετικό 3D, καταπληκτικό AI, textured mapped επιφάνειες, ήχος που δημιουργεί την κατάλληλη ατμόσφαιρα, full motion video αλλά και πολλά άλλα τεχνικά χαρακτηριστικά. Είναι όμως τόσο καλό στο παίξιμο, έχει άραγε "δεμένο" gameplay που να μπορεί να σε κρατή-

31st Century Combat
WARRIOR II









σει μπροστά από το μόνιτορ για αρκετές ώρες; Για να είμαστε ειλικρινείς και ναι και όχι... Δεν υπάρχει καμμία αμφισβήτηση για την δράση που προσφέρει αλλά και για τις ικανότητες που πρέπει ο παίκτης να έχει για να παίξει. Επίσης πολλά από τα εφφέ είναι πετυχημένα αλλά σε γενικές γραμμές η μετατροπή του όμορφου και καθαρού πλανήτη σε μία κατεστραμένη περιοχή γεμάτη από διαλυμένα μεταλλικά κομμάτια δεν είναι και πολύ πετυχημένη. Το σενάριο του παιχνιδιού μιλάει για την απόφασή σας να ενωθείτε με κάποια φυλή του 31ου αιώνα και μέσα από τις διάφορες διαδικασίες να αποκτήσετε τίτλους και αξιώματα χωρίς φυσικά να κάνετε κάτι που θα σας κάνει να χάσετε την αξιοπρεπειά σας (και την ζωή σας φυσικά...). Αν τελικά τα καταφέρετε, γεγονός εξαιρετικά δύσκολο, θα αποκτήσετε τον έλεγχο στην φυλή και θα μπορείτε να παίρνετει εσείς τις αποφάσεις. Δεν χρειάζεται να τονίσουμε ξανά ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι δράσης ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ! Υπάρχουν δύο τρόποι για να παίξετε. Ο ένας είναι να μπείτε κατευθείαν στις πολεμικές επιχειρήσεις και ο άλλος να δουλέψετε μέσα από την ομάδα (φυλή) για να πετύχετε την καταξίωση αλλά όπως και σέ όλα τα παιχνίδια του είδους θα έρθετε πρώτα αντιμέτωποι με τους δυναμικότερους αλλά και ικανότερους αντίπαλους. Το MW2 δεν έχει να επιδείξει κάποιο νέο στοιχείο ενώ συγχρόνως λόγω του μεγέθους των ρομπότ οι κινήσεις άρα και το ίδιο το παιχνίδι βρίσκονται σε αργούς ρυθμούς. Η έλειψη κάποιων στιγμών που θα σας έκαναν να ξεφύγετε για λίγο από την ένταση είναι εμφανής όπως και η έλειψη πληροφοριών (ή έστω κάποιου briefing) θα σας δημιουργήσει προβλήματα με τους πολύ δυνατούς αντιπάλους. Το παιχνίδι αυτό προσφέρεται σε αυτούς που το μόνο που τους νοιάζει είναι να περνούν τις ώρες τους παίζοντας χωρίς να χρειάζεται να χρησιμοποιούν το μυαλό τους και πάρα πολύ..

ΓΡΑΦΙΚΑ:	90%
ΑΝΤΟΧΗ:	70%
ΗΧΟΣ:	80%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ:	70%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οχι άλλα Mechs, πήξαμε πια..

ΓΕΝΙΚΑ 70%

GAME REVIEW

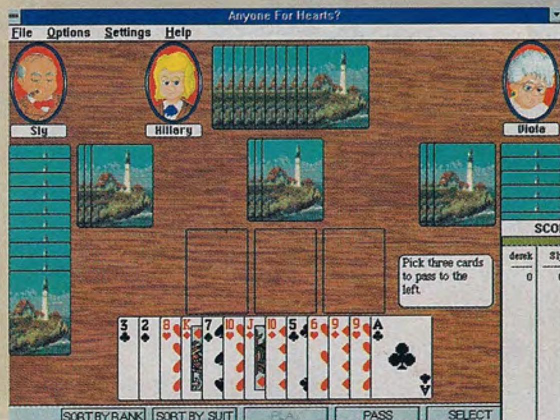
HOUSE	CAPSTONE
FORMAT	PC CD ROM
TEST	486 DX 40, SB PRO
REQUIREMENTS	386 DX/40

ACE OF CARDS

Του **Derek dela Fuente**

Η Ελλάδα είναι μία χώρα όπου το χαρτοπαίγνιο είναι από τις βασικές ασχολίες της συντριπτικής πλειοψηφίας του κόσμου. Υπάρχει λοιπόν πρόσφορο έδαφος για την πώληση αναλόγων παιχνιδιών. Οσοι προμηθευτούν το συγκεκριμένο πρόγραμμα θα κάνουν μία έξυπνη επιλογή αφού περιέχει αρκετά παιχνίδια και γενικά θα εμπλουτίσει την συλλογή των CD που έχει κάποιος στο σπίτι του. Το ίδιο το πρόγραμμα δεν έχει να προσφέρει και πολλά εκτός από ορισμένες στιγμές ή και ώρες ξεκούραστης και ευχάριστης ενασχόλησης με τον υπολογιστή σας.

Θυμίζει την κατάσταση που επικρατεί με τα λεοφωρεία. Περιμένεις πολλή ώρα στην στάση και ξαφνικά εμφανίζονται τέσσερα ταυτόχρονα... Αυτήν την εποχή το ίδιο συμβαίνει και με τα παιχνίδια που έχουν θέμα σχετικό με τα χαρτιά. Κυκλοφορούν περιπού οκτώ τίτλοι αλλά αυτός που σίγουρα ξεχωρίζει είναι αυτός που παρουσιάζουμε αφού η χωρητικότητα του CD δίνει την δυνατότητα στους παίκτες να ασχοληθούν με δέκα διαφορετικά χαρτοπαίγνια. Αν δεν είναι το καλύτερο πρόγραμμα είναι αναμφισβήτητα το ποιό οικονομικό. Η τελευταία αξιόλογη συλλογή με ανάλογο περιεχόμενο χρονολογείται από το 1993 και σίγουρα οι φανατικοί του είδους θα περίμεναν αυτή την στιγμή με μεγάλη ανυπομονησία. Δυστυχώς η Capstone που δημιούργησε το CD δεν φαίνεται ότι απασχολήθηκε με την παρούσα τεχνολογία και αυτό δεν είναι και πολύ ενθαρρυντικό. Η φύση του θέματος δεν αφήνει βέβαια, για να είμαστε και δίκαιοι, πολλά περιθώρια για αξιόλογες τεχνικές βελτιώσεις αλλά θα μπορούσαν να γίνουν περισσότερα πράγματα από αυτά που προσφέρονται. Θα περιοριστείτε λοιπόν στο τι μπορείτε να κάνετε με τα χαρτιά κόντρα σε πέντε το πολύ "ηλεκτρονικούς" αντιπάλους οι μορφές των οποίων δείχνουν δυστυχώς πολύ παιδικές ενώ και ο αριθμός των επιλογών που έχετε στην διαθεσή σας δεν είναι σε καμμία περίπτωση ικανοποιητικός. Η παντελής έλειψη οποιουδήποτε ήχου είναι ένα ακόμη αρνητικό στοιχείο αλλά για αυτό δεν μπορώ να είμαι εντελώς σίγουρος γιατί τα περισσότερα προγράμματα της Capstone που έρχονται στα χέρια μου έχουν ανεξήγητα ορισμένα bugs... Αλλο ένα αρνητικό είναι ότι οι οθόνες του menu εμφανίζονται διακεκομμένες. Είμαι βέ-



βαιος ότι δεν υπάρχει κάποιο σοβαρό λάθος αλλά η αλλαγή των συστημάτων από Αμερική σε Ευρώπη και η ταυτόχρονη έλλειψη δοκιμής στα συστήματα της Ευρώπης ίσως επέτρεψε σε μερικά ενοχλητικά bugs να διατηρηθούν μέσα στο πρόγραμμα αλλά όποιος γνωρίζει καλά το περιβάλλον του DOS και των Windows μπορεί σχετικά εύκολα να τα διορθώσει. Τα παιχνίδια έχουν όλες τις γνωστές set up επιλογές με διαφορετικά επιπέδα ικανότητας, με σταθερή στην οθόνη την ένδειξη με το σκορ, ένα πάνελ που σας ενημερώνει για την εξέλιξη της παρτίδας και τέλος ένα μικρό text screen που σας δίνει περιληπτικά τις οδηγίες του τρόπου με τον οποίο παίζεται το παιχνίδι. Θα πρέπει να διαβάσετε πολύ προσεκτικά και μάλλον αρκετές φορές το manual μέχρι να μπείτε στο νόημα του κάθε παιχνιδιού. Παρατηρώντας τα παιχνίδια είδα ότι υπάρχουν και μερικά παιχνίδια που είναι σχετικά άγνωστα ή ακόμη και καινούργια. Βέβαια αυτό δεν σημαίνει ότι δεν έχουν και αυτά το δικό τους ενδιαφέρον μόνο που θα χρειαστεί οπωσδήποτε μεγαλύτερη προσπάθεια μέχρι να αντιληφθείτε περί τίνος πρόκειται. Υπάρχει βέβαια και η περίπτωση να υπάρχουν παιχνίδια που η ονομασία τους να μην σας λέει πολλά γιατί πολύ απλά τα γνωρίζετε με άλλο όνομα και μόλις τα δείτε στην οθόνη να τα αναγνωρίσετε αμέσως. Ενα από τα πολύ θετικά είναι ότι σας δίνεται η δυνατότητα να είστε εσείς αυτός που μοιράζετε (κάνετε την "μάνα" που λέμε στην καθομιλουμένη) γεγονός που σας δίνει πλεονέκτημα έναντι των αντιπάλων εκτός του ότι μαθαίνετε και γρηγορότερα τον τρόπο που παίζονται τα παιχνίδια. Μπορούν να συμμετέχουν μέχρι και 3 φίλοι σας και μαζί με αυτούς αλλά και με τις ειδικές για την περίπτωση επιλογές θα διασκεδάσετε αφάνταστα. Παρά το γεγονός ότι η αγορά των παιχνιδιών με αυτό το θέμα είναι ουσιαστικά αδρανής μία καλή συλλογή και μάλιστα σε CD είναι μία καλή και ικανοποιητική εναλλακτική λύση. Δεν έχει βέβαια να προσφέρει και πάρα πολλά αλλά είναι σίγουρο ότι θα περάσετε κάποιες ευχάριστες στιγμές ειδικά όταν παίξετε μαζί με κάποιους φίλους σας.











ΓΡΑΦΙΚΑ: 60%

ΑΝΤΟΧΗ: 80%

ΗΧΟΣ: 60%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 70%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Δυστυχώς μόνο ο υπολογιστής μπορεί να κλέψει...

ΓΕΝΙΚΑ 60%



HOUSE	SPECTRUM HOLOBYTE
FORMAT	PC WIN DOWS CD ROM
TEST	486DX/40, 4x CD ROM, Compro Sound Pro
REQUIREMENTS	386 DX

Του **Π. Δημόπουλου**

Ενα από τα πιο αδιάφορα παιχνίδια που έχω παίξει τον τελευταίο καιρό. Γραφικά κάτω του μετρίου καιτά την άποψη μου, τόσο τεχνικά όσο και σαν παρουσίαση. Ο ήχος κάτι πάει να κάνει και κρατείται γενικά σε αξιοπρεπή επίπεδα αλλά κατά τ' άλλα το χάος! Το gameplay είναι πολύ ρηχό και περιορισμένο ενώ πολύ σύντομα καταντά βαρετό λόγω της έλλειψης ποικιλίας. Από την αρχή του παιχνιδιού μέχρι το τέλος κάνετε τα ίδια πράγματα. Αν είναι δυνατόν. Σκεφτείτε ότι ακόμα και το πολύ μέτριο Pizza Tycoon μου άρεσε πολύ περισσότερο. Τίποτα άξιο αναφοράς. Μια παραγωγή η οποία με χίλια ζόρια καταφέρνει να ξεπεράσει τη βάση.

GAZILLIONAIRE

Επιτέλους, μπήκε ο χειμώνας. Πάει η απαίσια, βρωμερή, αποπνικτική ζέστη του καλοκαιριού που μας πέρασε. Από την άλλη όμως πάνε και οι τρομερές καλοκαιρινές βραδυές στις παραλίες. Πάει και η Αυγουστιάτικη πανσέληνος. Δεν πειράζει όμως. Ο χειμώνας, μακράν η αγαπημένη μου εποχή, έρχεται ολοένα και πιο κοντά. Πλησιάζει ολοταχώς η εποχή που θα βγάλω τα μακριά μαύρα τζάκετ μου και τις καμπαρντίνες από τη ντουλάπα. Η εποχή που η σκιά του ShadowCaster θα με καταλάβει και πάλι. Μα τι με έχει πιάσει πάλι; Τι βλακείες κάθομαι και γράφω σε review; Ολα αυτά κολλάνε στον πρόλογο του SpellShop περισσότερο αλλά, όπως πάντα, εγώ δε μασάω. Γράφω αυτό που θέλω, όποτε και όπου θέλω. Εντάξει; Τέλος πάντων. Για να μπούμε στο θέμα μας ο χειμώνας ήταν ανέκαθεν η περίοδος κατά την οποία οι εταιρίες ρίχνουν στην αγορά το "βαρύ πυροβολικό" τους, τις παραγωγές που όλοι περιμένουμε. Και αυτός είναι ένας ακόμη λόγος να χαίρομαι που πλησιάζει ο χειμώνας. Μετά την ξεραΐλα του καλοκαιριού έρχεται η φθινοπωρινή και χειμωνιάτικη έξαρση στο χώρο. Καταλάβατε τώρα γιατί χαίρομαι; Βέβαια ούτε και αυτό έχει και πολύ σχέση με το θέμα μας για έναν απλό λόγο. Το Gazillionaire δεν είναι από τις παραγωγές που περίμενα απλούστατα διότι δεν είχα ακούσει απολύτως τίποτα γι αυτό μέχρι τη στιγμή που έπεσε στα χέρια μου. Και αυτό είναι πολύ περίεργο διότι σε γενικές γραμμές παρακολουθώ από κοντά το ποιόν της Spectrum Holobyte για το λόγο ότι πρόκειται για τη δημιουργό των Falcon, από τους αγαπημένους μου εξομοιωτές πτήσης. Τελείωσε λοιπόν το install του Gazillionaire στα "βρωμερά" Windows και ... τι είδα; Α μη βιάζεστε, όλα θα τα πούμε με τη σειρά τους. Κατ' αρχήν να εξηγήσω τι σημαίνει η περίεργη λέξη που αποτελεί τον τίτλο του παιχνιδιού. Gazillionaire είναι, σε ελεύθερη μετάφραση διότι δεν υπάρχει αντίστοιχη ελληνική λέξη, ο "απίστευτα πολυ-εκατομμυριούχος". Πως λέμε πολυ-μίξερ, πολύμπριζο και όλα τα συναφή; Καμμία σχέση! Οπως καταλαβαίνετε πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής το οποίο έχει καθαρά οικονομική φύση. Ξεκινάτε με ένα μικρό κεφάλαιο σε κάποιον πλανήτη και πρέπει η εταιρία που έχετε να φτάσει αξία ενός εκατομμυρίου Kubars, πρόκειται για διαστημική (ή μάλλον εξωγήινη) χρηματική μονάδα μέτρησης, πριν από τις αντίπαλες εταιρίες. Απλά πράγματα, έτσι δεν είναι; Νομίζετε! Οι παράγοντες και οι καταστάσεις που διευκολύνουν ή δυσκολεύουν το έργο σας είναι πάρα πολλοί. Κάνετε εμπόριο, συναλλάσσεστε με λαθρεμπόρους και αυξάνετε το κεφάλαιο σας αλλά μην ξεχνάτε ότι πρέπει να ξεχρεώσετε δάνεια, να φορολογηθείτε αλλά και να προκαλέσετε οικονομική ζημιά στους αντιπάλους σας ή να συνέλθετε από τη ζημιά που σας προκάλεσαν αυτοί. Είδατε που βιάζεστε; Δεν είναι και τόσο απλά τα πράγματα. Πρέπει να κινηθείτε έξυπνα, σχεδιάζοντας καλά την κάθε σας κίνηση και χωρίς να κάνετε τίποτα στην τύχη γιατί αλλιώς ... μάλλον την πατήσατε! Γιατί βρε παιδιά; Γιατί με βάζετε να γράφω για παιχνίδια οικονομικής φύσεως; Βρήκατε τον ειδικό, τι να σας πω. Βρήκατε άτομο που νομιζε μέχρι πριν λίγο καιρό ότι το χρηματιστήριο είναι κάτι σαν το γνωστό, και

πρεπόντως λατρεμένο, σφαιριστήριο τα μπιλιάρδα δηλαδή. Αν είναι ποτέ δυνατόν. Εγώ το μόνο που ξέρω για χρήματα και τη διαχείριση τους είναι ότι πρέπει να τα ξοδεύω ποικιλοτρόπως! Βρήκατε άτομο που ξοδεύει μέσα σε μια εβδομάδα (που λέει ο λόγος) τον μισθό του (όποτε τον λαβαίνει βέβαια ...) αγοράζοντας CD-ROM, περιφερειακά, δίσκους, κόμικς και βιβλία φανταστικού τρόμου! Τι να σας πω, βρήκατε τον ειδικό. Τέλος πάντων. Ας κάνω μια προσπάθεια να ξεπεράσω την απέχθεια που μου προκαλούν τα θέματα οικονομικής φύσεως και ας προσπαθήσω να δω αντικειμενικά τη νέα παραγωγή της Spectrum Holobyte. Τι να δώ όμως από αυτή τη μετριότητα; Αφήνοντας στην άκρη τη θεματολογία του παιχνιδιού δυστυχώς ανακαλύπτω ότι ούτε και στους άλλους τομείς έχει να μου πεί τίποτα. Κατ' αρχήν τρομερά μεγάλο, κατά την άποψη μου, ελλάτωμα είναι αυτό καθ' εαυτού το γεγονός ότι το Gazillionaire τρέχει μόνο μέσα από τα αχώνευτα Windows. Γιατί; Τι το τρομερό έχει να επιδείξει που χρειαζόταν τις μεγάλες αναλύσεις του συγκεκριμένου "λειτουργικού"; Τίποτα απολύτως! Μετριότης, μετριοτήτων, τα πάντα μετριότης! Τα γραφικά κατ' αρχήν είναι βλακωδώς παιδικά. Αρχικά οι πολύ έντονοι και εξεζητημένοι (για να μην πω ηλίθια φανταχτεροί) χρωματισμοί απλά καταφέρνουν να χειροτερεύσουν την εικόνα που παρουσιάζουν τα απλούστατα και προχείρως σχεδιασμένα γραφικά τα οποία όχι μόνο δεν λένε τίποτα ή δεν προκαλούν το γέλιο αλλά με έκαναν να σκεφτώ ότι το παιχνίδι είναι ένα shareware προγραμματάκι για Windows και όχι η νέα παραγωγή της Spectrum Holobyte και μάλιστα σε CD-ROM! Δηλαδή για όνομα του Θεού βρε παιδιά. Σπαταλάτε τόσο πλαστικό για να μας δείξετε ... ΑΥΤΟ; Εντάξει, υπάρχει και κάτι που διασώζεται από τα γραφικά του παιχνιδιού. Οι διάφοροι πλανήτες είναι αρκετά όμορφοι αν και τα χρώματα τους είναι εκνευριστικά έντονα. Πίκρα και πάλι πίκρα όσον αφορά τα γραφικά του παιχνιδιού. Και πάμε στον ήχο του. Εδώ η κατάσταση βελτιώνεται αισθητά. Τα ηχητικά εφφέ του παιχνιδιού είναι πολύ όμορφα και πολύ καλής ποιότητας ενώ καταφέρνουν να βγάλουν αρκετό γέλιο. Δεν είναι όμως αρκετά ώστε να καταφέρουν να περισώσουν κάπως την, γενικότερα άσχημη, εικόνα του παιχνιδιού. Οσον αφορά το gameplay τώρα δυστυχώς φοβάμαι ότι μαυρίλα ξαναθολώνει το μόνιτορ. Δεν θα αναφερθώ εκτεταμένα. Πιστεύω ότι η δήλωση πως το Gazillionaire είναι από τα πιο βαρετά παιχνίδια τέτοιου επιπέδου που έχω παίξει τον τελευταίο καιρό αρκεί. Πήγαινε από πλανήτη σε πλανήτη, αγόραζε, πούλα, και ... αυτά σε γενικές γραμμές! Καλά ρε παιδιά, μας κοροϊδεύετε; Εν έτει 1995 ρίχνει κανείς στην αγορά και μάλιστα σε CD τέτοια παιχνίδια; Είναι αμαρτία δηλαδή. Τέλος πάντων, αυτά είχα να πώ. Δε συνεχίζω διότι θα δοθεί η εντύπωση ότι κάνω προσωπική επίθεση κατά του συγκεκριμένου τίτλου. Δεν συμβαίνει σε καμμιά περίπτωση τίποτα τέτοιο. Απλά δε μπορώ να καταλάβω με ποιό σκεπτικό μια εταιρία σαν την Spectrum Holobyte έριξε στην αγορά ένα παιχνίδι το οποίο θα μπορούσε να είναι shareware στο έξτρα CD οποιουδήποτε περιοδικού. Κρίμα δηλαδή ...







ΓΡΑΦΙΚΑ:	65%
ΑΝΤΟΧΗ:	55%
ΗΧΟΣ:	90%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ:	85%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αγνοήστε το!

ΓΕΝΙΚΑ 60%

GAME REVIEW

HOUSE	ARCONAUT
FORMAT	PC CD ROM
TEST	486DX/40, 4x CD ROM, Compro Sound Pro
REQUIREMENTS	486 DX/40 4X CD ROM

FX FIGHTER

Του **Π. Δημόπουλου**

Ενα beat 'em up το οποίο εισαγάγει το PC στο μέλλον των παιχνιδιών του είδους. Μπορεί αυτή την τεχνική να την έχουμε δεί εδώ και δύο-τρία χρόνια στα ηλεκτρονικά αλλά σε ένα μηχάνημα το οποίο πάσχει αισθητά στον τομέα των beat 'em up σίγουρα το FX Fighter κάνει πολύ μεγάλη εντύπωση με τον πρωτοποριακό τρόπο απεικόνισης του. Αν και τεχνικά εντυπωσιάζει αμέσως, στον τομέα του gameplay δεν έχει να παρουσιάσει ουσιαστικά τίποτα το καινούριο. Στον τομέα του χειρισμού όμως υπάρχει ένα κάποιο πρόβλημα. Οι κινήσεις είναι λίγες σε σχέση με άλλα παιχνίδια του είδους ενώ η ανταπόκριση ορισμένες φορές είναι κάπως προβληματική. Με δύο λόγια το FX Fighter είναι ένα αρκετά καλό και σχετικά πρωτότυπο, σε πολλούς τομείς, beat 'em up το οποίο συστήνεται ανεπιφύλακτα στους λάτρεις του είδους.

Αχ τι τραβάμε και εμείς οι δύστυχοι reviewers. Τι έπαθα; Θα σας εξηγήσω αμέσως. Εκεί λοιπόν που καθόμουν αμέριμνος και έπαιζα επιτραπέζια R.P.G.s έχοντας μόλις επιστρέψει από τις καλοκαιρινές μου διακοπές (σας έλλειψα, έτσι δεν είναι;) κτυπάει το τηλέφωνο και πριν ακόμα καταλάβω ποιός ήταν άρχισε η ανάθεση της ύλης του καινούριου τεύχους. Πάρε και αυτό, γράψε και εκείνο, δύο σελίδες και το άλλο και δεν συμμαζεύεται. Που είναι το πρόβλημα; Μα στα beat 'em up βεβαίως. Μάλιστα, αυτό είναι. Κάθεσαι και παίζεις εκατοντάδες adventures με τις ώρες, γίνεσαι ειδικός στο θέμα και κατόπιν σε βάζουν να γράψεις review για το x beat 'em up. Μα δεν είναι κατάσταση αυτή! Αφού όλοι ξέρουν ότι το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού δεν το πολυγουστάρω, γιατί ότι beat 'em up μας έρθει το φορτώνουν σ' εμένα; Τόσοι υπάρχουν (κακώς θα έλεγα) που παίζουν τόσο ρηχά παιχνίδια, εγώ τι σας έφταιξα ο κακομοίρης; Δεν μπορώ να καταλάβω για ποιό λόγο πρέπει ένας κατ' εξοχήν adventurάς να κάθεται και να ασχολείται με τις ώρες με τέτοιου είδους παιχνίδια και κατόπιν (και αυτό είναι το πλέον σπαστικό της υπόθεσης) να πρέπει να γράψει και κάμποσες σελίδες κριτικής. Ε λοιπόν μόλις έπαιξα το ολοκαίνουριο FX Fighter κατάλαβα τον λόγο, ο οποίος δε ήταν απλούστατος. Διότι πολύ απλά ορισμένα από αυτά τα, κατά τα άλλα "αχώνευτα", beat 'em up παιχνίδια είναι πραγματικά αξιόλογα και αξίζουν να ασχοληθεί κανείς μαζί τους. Και ναι φίλοι μου, το FX Fighter είναι από τα καλύτερα beat 'em up που έχω δεί προσωπικά στο PC. Οπως είναι επίσης αλήθεια ότι το συγκεκριμένο μηχάνημα πάσχει αισθητά σ' αυτόν το χώρο. Τι έχει να επιδείξει το PC μέχρι σήμερα; Μόνο τα δύο εκπληκτικά Mortal Kombat και, απ' ότι έχω ακούσει διότι δεν το έχω δεί προσωπικά, το Super Street Fighter II. Τίποτα περισσότερο. Και μόνο τρείς αξιόλογες παραγωγές σε ένα είδος με τόση ζήτηση και κατανάλωση είναι σίγουρα τραγικά λίγες σε αριθμό. Και να που έρχεται το FX Fighter να αυξήσει τον αριθμό των πραγματικά αξιόλογων beat 'em up παιχνιδιών για το PC και να δώσει στους χρήστες του μια πραγματική γεύση από τις νέες κονσόλες οι οποίες κατακλύζουν αυτή τη στιγμή και την ελληνική αγορά (λέγε με Playstation και όλα τα συναφή). Τι είναι όμως στη πραγματικότητα αυτό το περιβόντο FX Fighter. Εχετε δεί σε κάποια ηλεκτρονικά το, ξακουστό πλέον, Virtua Fighter της Sega; Εάν ναι τότε ξέρετε ακριβώς περί τίνος πρόκειται. Μιλάμε για το μέλλον των ηλεκτρονικών αλλά και home beat 'em up παιχνιδιών. Τέρμα πλέον η δισδιάστατη απεικόνιση από το πλάϊ. Οι χαρακτήρες και τα backgrounds είναι πλέον εντελώς τρισδιάστατα ενώ η προοπτική απεικόνισης, η κάμερα λήψης εάν σας διευκολύνει, αλλάζει συνεχώς γωνία με τρομερή ταχύτητα και ομα-





λότητα. Με δύο λόγια έχουμε beat 'em up έκδοση της απεικόνισης που συναντήσαμε μέχρι σήμερα στα τρία Alone in the Dark και στο Bioforge μόνο που η αλλαγή προοπτικής στην προκείμενη περίπτωση είναι συνεχής και ακόμα πιο γρήγορη. Με δύο λόγια τα γραφικά του FX Fighter είναι τρομερά για το συγκεκριμένο μηχάνημα. Τα sprites έχουν γρηγορότατη κίνηση και αρκετή λεπτομέρεια, χωρίς όμως να πλησιάζουν τη σχεδιαστική τελειότητα των γραφικών του Bioforge, ενώ και τα backgrounds δεν υστερούν καθόλου. Δυστυχώς όσο περισσότερη λεπτομέρεια βάζετε, υπάρχει κατάλληλη επιλογή, τόσο πιο αργό γίνεται το παιχνίδι αλλά εάν διαθέτετε κάποιο DX2 δε νομίζω να συναντήσετε ιδιαίτερο πρόβλημα. Πάντως εγώ έχω βάλει full λεπτομέρεια στα sprites και minimum λεπτομέρεια στα backgrounds και δεν έχω κανένα απολύτως πρόβλημα. Πάμε να δούμε τι τρέχει με τα γραφικά του FX Fighter πιο αναλυτικά τώρα. Οι χαρακτήρες έχουν ικανοποιητικό βαθμό λεπτομέρειας και αρκετά γρήγορη κίνηση αν και αποτελούνται ουσιαστικά από σχετικά λεπτομερή vectors. Κάτι σαν τα sprites των Alone in the Dark δηλαδή αλλά κατά πολύ βελτιωμένα. Υπάρχει ικανοποιητική ποικιλία κινήσεων χωρίς όμως να φτάνει τα επίπεδα των άλλων επιτυχημένων beat 'em up. Τα backgrounds είναι σχεδιασμένα με αρκετή φαντασία και οι περίεργοι χρωματισμοί τους δίνουν έναν ξεχωριστό "αέρα" στο παιχνίδι. Είναι μεν αρκετά λεπτομερή αλλά δε σας συνιστώ να βάλετε τη λεπτομέρεια τους στο full διότι η κίνηση θα επιβραδυνθεί σημαντικά, κάτι που είναι ιδιαίτερα εκνευριστικό. Η περιστροφή του χώρου στον οποίο αγωνίζεστε και τα διάφορα zoom που γίνονται σε καποιες στιγμές μπορεί να σας μπερδέψουν αρχικά αλλά είμαι σίγουρος πως μόλις τα συνηθίσετε πραγματικά θα απολαύσετε οπτικά το FX Fighter. Πάμε τώρα να δούμε και τον ήχο του παιχνιδιού. Αυτό που μου έκανε εντύπωση είναι η έλλειψη μουσικής αν και ποτέ δεν έδωσα ιδιαίτερη σημασία σε αυτόν τον τομέα. Φυσικά όμως δεν νοείται beat 'em up χωρίς τα κατάλληλα ηχητικά εφφέ. Ηχοι κτυπημάτων, κραυγές και όλα τα γνωστά και μη εξαιρετέα. Ολα αυτά υπάρχουν και η ποιότητα τους είναι ικανοποιητικά καλή. Τίποτα περισσότερο και τίποτα λιγότερο. Λειτουργικά ηχητικά εφφέ τα οποία κάνουν σωστά τη δουλειά τους χωρίς όμως να προξενούν κάποια ιδιαίτερη εντύπωση. Και πάμε σε πιό σημαντικά θέματα. Ισως το μοναδικό, άξιο αναφοράς τουλάχιστον, πρόβλημα του παιχνιδιού βρίσκεται στον τομέα του χειρισμού. Η ανταπόκριση του sprite στις εντολές σας δεν είναι ούτε η γρηγορότερη ούτε η ακριβέστερη που έχω δεί χωρίς όμως να δημιουργεί σοβαρά προβλήματα. Πάντως να είσαστε σίγουροι ότι εάν παίζετε με joystick θα πονέσει το χέρι σας από τη μανία με την οποία πρέπει σε ορισμένες στιγμές να κτυπάτε τον μοχλό για να κάνετε κάποια κίνηση. Επίσης αυτό που με απογοήτευσε λίγο είναι το γεγονός ότι οι όλοι οι χαρακτήρες έχουν τις ίδιες κινήσεις. Τι εννοώ; Ο καθένας έχει φυσικά τις δικές του διαφορετικές κινήσεις αλλά μόνο οπτικά. Κατ' αρχήν το αποτέλεσμα μιας κίνησης είναι ίδια σε όλους. Από την άλλη μια συγκεκριμένη κίνηση γίνεται με τον ίδιο τρόπο ακριβώς σε όλους τους χαρακτήρες. Σας μπέρδεψα; Θα το ξεκαθαρίσω αμέσως. Το "άρπαγμα" του αντιπάλου σας γίνεται με μπροστά και μπουνιά όποιον χαρακτήρα και αν έχετε. Μπορεί η εκτέλεση να είναι διαφορετική αλλά ο τρόπος και το αποτέλεσμα είναι ακριβώς το ίδιο. Καταλάβατε τώρα; Οσον αφορά το gameplay λοιπόν. Τίποτα το ιδιαίτερο. Ακριβώς ότι θα περίμενε κάποιος από ένα αρκετά καλό beat 'em up. Μπουνιές, κλωτσιές και γενικότερα ξύλο μέχρι αναισθησίας (σαν αυτό που τρώνε οι βάζελοι στο στάδιο Καραϊσκάκη!). Οι μόνες καινοτομίες που εντόπισα σε σχέση με τα γνωστά beat 'em up του PC είναι ο τελείως καινούριος τρόπος απεικόνισης αλλά και το ότι εάν βγείτε έξω από τα όρια της "παλαίστρας" χάνετε αυτομάτως. Αυτά τα ολίγα. Adios!









ΓΡΑΦΙΚΑ: 90%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ Καλή φάση!
ΑΝΤΟΧΗ: 80%	
ΗΧΟΣ: 84%	ΓΕΝΙΚΑ 82%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 79%	



HOUSE	ANCO
FORMAT	AMIGA, PC CD - ROM
TEST	486 DX/40, 4x CD - ROM Compro Sound Pro
REQUIREMENTS	AMIGA 500, 386 SX

Του **Π. Δημόπουλου**

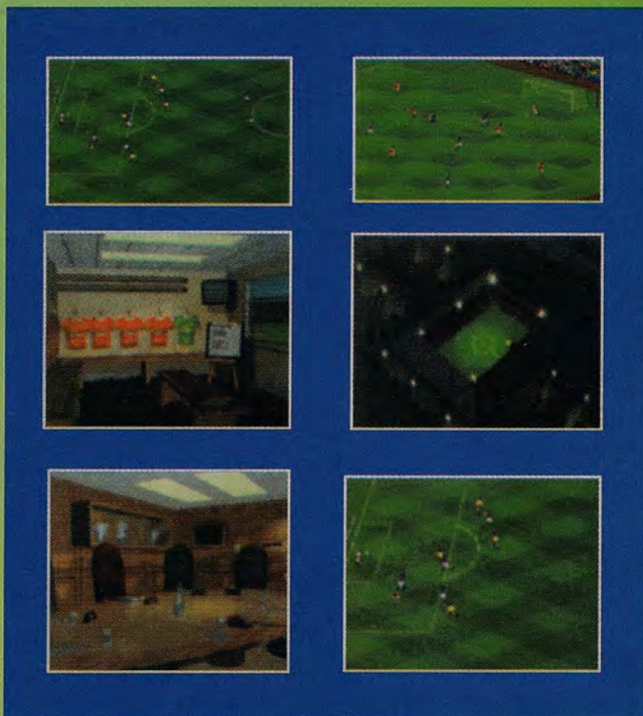
Καιρό είχε να μας δώσει κάτι καινούριο η Anco, η βασίλισσα του ποδοσφαίρου (όχι η Ρεάλ Μαδρίτης φυσικά, εγώ είμαι με την Μπάρτσα!) που μας χάρισε τα εκπληκτικά Kick Off 1&2 στην Amiga. Το Player Manager II είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι ποδοσφαιρικής στρατηγικής το οποίο πραγματικά σας βάζει στη θέση ενός αληθινού manager αγγλικής ομάδας. Είναι τρομερά λεπτομερές και ρεαλιστικό, με μεγάλο βάθος αλλά κατά συνέπεια και πολύ πολύπλοκο, κάτι που είμαι σίγουρος ότι θα αποθαρρύνει τους λιγότερο υπομονετικούς. Οσον αφορά το arcade μέρος του παιχνιδιού, καλύτερα να το ξεχάσετε. Είναι φρικτό.

PLAYER Manager 2

Δε νομίζω ότι υπάρχει πιο βάρβαρο πράγμα από αυτό που αναγκάζομαι να κάνω αυτή τη στιγμή. Μόλις γύρισα από τις πολυπόθητες (και δικαιούμενες εδώ που τα λέμε) διακοπές μου και μου φορτώσαν τόση δουλειά. Δηλαδή τι αμαρτίες πληρώνω; Είναι βέβαια αλήθεια ότι καλόμαθα και εγώ με τις καλοκαιρινές κραιπάλες (sex, drugs and rock 'n' roll το λένε οι αμερικάνοι) και που να στρωθώ στο γράψιμο τώρα; Τέλος πάντων, αρκετά γκρίνιαξα και σήμερα. Καιρός να ασχοληθώ με το θέμα μας. Αλήθεια πόσα χρόνια πέρασαν από την κυκλοφορία του πρώτου Player Manager που τόση δούμε όμως εάν και ο διάδοχος του θα τα καταφέρει εξίσου καλά. Οι πρώτες ενδείξεις είναι θετικότατες αλλά ας δούμε μαζί το ποιόν της νέας παραγωγής της Anco. Αλήθεια, καιρό δεν είχε να μας δώσει δείγματα γραφής; Τέλος πάντων, ξεκινάμε με τα τεχνικά του παιχνιδιού. Στον τεχνικό τομέα λοιπόν οι απόψεις διίστανται. Κατ' αρχήν έχουμε το κυρίως παιχνίδι το οποίο αφορά το στρατηγικό μέρος. Εδώ τα πράγματα είναι έξοχα. Οι διάφορες οθόνες είναι σε ανάλυση 640x480, με αρκετή λεπτομέρεια, πολλά χρώματα και μεγάλη ποικιλία. Τίποτα βέβαια το πραγματικά εντυπωσιακό ή πρωτοποριακό αλλά γενικά τα γραφικά του στρατηγικού μέρους του παιχνιδιού κρίνονται απολύτως λειτουργικά και αν μη τι άλλο επαρκή.

εντύπωση έκανε στο χώρο της τότε παντοκράτειρας Amiga; Ε λοιπόν το Player Manager ξανακτυπά και με μεγαλύτερες ακόμα αξιώσεις. Είναι αλήθεια ότι τον τελευταίο καιρό έχει πέσει "ξεραΐλα" στο χώρο της στρατηγικής όσον αφορά το ποδόσφαιρο τουλάχιστον. Φυσικά αυτό που είχε κάνει το Player Manager να ξεχωρίσει από τα υπόλοιπα strategy games του είδους είναι ότι ήταν το μοναδικό παιχνίδι με playable το κομμάτι των αγώνων, κάτι το οποίο τότε τουλάχιστον είχε κάνει μεγάλη αίσθηση. Με δύο λόγια το πρώτο παιχνίδι ποδοσφαιρικής στρατηγικής όπου όμως παίζατε τους αγώνες είχε αφήσει πολύ καλές εντυπώσεις στους λάτρεις του είδους. Για να

Ελα όμως που δεν είναι όλα ρόδινα στον τομέα των γραφικών. Το playable κομμάτι του Player Manager II κρίνεται επιεικώς σαν γραφική πανωλεθρία! Τα sprites των παικτών είναι απαράδεκτα μικρά και χοντροκομμένα. Για όνομα του Θεού βρε παιδιά, στο 1995 βρισκόμαστε! Τι πράγματα είναι αυτά; Ακόμα και το Match Day II στον Amstrad καλύτερα γραφικά είχε ... Αν είναι ποτέ δυνατό! Εγώ προσωπικά έμεινα με το στόμα ανοικτό μόλις πήγα να παίξω το πρώτο παιχνίδι. Ασε δε από την άλλη τον απαράδεκτα μι-



κρό και γυμνό αγωνιστικό χώρο. Για να μην αναφέρω καλύτερα την απαράδεκτη κίνηση. Είναι μεν αρκετά γρήγορη αλλά δεν είναι ούτε κατά διάνοια ρεαλιστική. Τα frames των παικτών είναι ελάχιστα, οι διαθέσιμες κινήσεις μηδαμινές και χωρίς καθόλου φαντασία, η κίνηση της μπάλας βλακωδώς ψεύτικη ενώ υπάρχουν μόνο τρείς ή τέσσερις "διαφορετικοί" τρόποι σκοραρίσματος. Με δύο λόγια το Player Manager II με απογοήτευσε οικτρά όσον αφορά τα γραφικά του playable κομματιού του. Το μόνο που διασώζει κάπως την κατάσταση είναι ότι έχετε στη διάθεση σας τέσσερις διαφορετικές οπτικές γωνίες. Κρίμα, κρίμα και πάλι κρίμα. Πάμε γρήγορα στον ήχο του παιχνιδιού πριν συγχιστώ περαιτέρω. Τίποτα το τρομερό, απλά και λειτουργικά ηχητικά εφφέ. Ενα κτύπημα τηλεφώνου εδώ, μια μουσικούλα εκεί, τίποτα που να προκαλεί ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Στον αγωνιστικό τομέα τα πράγματα είναι σαφώς καλύτερα από τα γραφικά. Σφυρίγματα από τον διαιτητή, φωνές απογοήτευσης του πλήθους από κάποια χαμένη ευκαιρία και επευημίες για την επίτευξη κάποιου γκόλ. Σίγουρα τίποτα που δεν έχουμε ξανακούσει αλλά σίγουρα τα ηχητικά εφφέ και οι μουσικούλες του παιχνιδιού κάνουν σωστά τη δουλειά τους. Αυτά τα ολίγα όσον αφορά τα τεχνικά σημεία του παιχνιδιού. Πάμε τώρα να δούμε πιο σημαντικά πράγματα, αυτά που πραγματικά μετρούν σε ένα καλό παιχνίδι στρατηγικής. Κατ' αρχήν να ξεμπερδεύουμε με τον χειρισμό του playable κομματιού. Καθόλου καλός. Περίεργη ανταπόκριση, τόσο στην κατεύθυνση όσο και στα σούτ ενώ οι πάσες είναι ή πολύ μακρινές ή υπερβολικά πολύπλοκες, πράγμα που δεν βοηθά καθόλου. Αυτό που σας προτείνω είναι να μην παίξετε κανέναν αγώνα, δεν αξίζει τον κόπο. Καλύτερα είναι να κάνετε view στον αγώνα παρά να ασχοληθείτε μαζί του. Πάμε τώρα στα όμορφα του παιχνιδιού. Το gameplay. Ενα πράγμα έχω να πώ. Αν δείτε το Player Manager II σαν παιχνίδι στρατηγικής και μόνο, ξεχνώντας τελείως ότι μπορείτε και να παίξετε, τότε θα καταλάβετε ότι το gameplay του είναι διαβολεμένα εθιστικό. Κατ' αρχήν τι πιο απολαυστικό από το να κάνετε μεταγραφές. Φυσικά πρέπει να ψάξετε αρκετά πριν βρείτε τους κατάλληλους παίκτες, γι αυτό το λόγο άλλωστε πληρώνετε και τον scout σας, αλλά και να θυμόσαστε ότι τα λεφτά που έχετε στη διάθεση σας είναι πολύ περιορισμένα. Παρ' όλα αυτά είναι πραγματική απόλαυση να κάνετε παζάρια για την απόκτηση ή την πώληση κάποιου παίκτη. Επιλέγετε τον τρόπο που θα γυμνάζεται ο κάθε παίκτης ξεχωριστά αλλά και τον τρόπο που θα γυμνάζεται ολόκληρη η ομάδα. Ρίξτε το βάρος της προπόνησης εκεί όπου έχετε πρόβλημα και δεν θα το μετανιώσετε. Κλείστε φιλικά παιχνίδια πριν την έναρξη της περιόδου ώστε να δείτε πιο σύστημα ταιριάζει περισσότερο στην ομάδα σας και που έχετε ελλείψεις. Μάθετε τα τελευταία "κουτσομπολιά" από το χώρο του ποδοσφαίρου, δείτε ποιοί παίκτες μεταγράφηκαν που και κανονίστε την πορεία σας. Δείτε τα έξοδα και τα έσοδα σας και κανονίστε τους λογαριασμούς σας. Ανανεώστε τα συμβόλαια των παικτών που σας ενδιαφέρουν περισσότερο και δώστε δανεικούς σε άλλες ομάδες τους παίκτες που δεν σας χρειάζονται άμεσα ... Και δεν συμμαζεύεται! Τελικά όσο χάλια είναι το PM2 στο playable μέρος του τόσο φανταστικά πλούσιο είναι όσον αφορά τη στρατηγική στο μανατζάρισμα και το στήσιμο της ομάδας σας. Πιστέψτε με, γι αυτό και μόνο αξίζει τον κόπο να το αποκτήσετε μια και δεν κυκλοφορεί κάτι καλύτερο, απ' όσο ξέρω τουλάχιστον. Μόνο μην τολμήσετε να παίξετε.

ΓΡΑΦΙΚΑ :	82%
ΑΝΤΟΧΗ :	92%
ΗΧΟΣ :	88%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ:	88%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πολύ καλό αλλά υποσχόταν περισσότερα.

ΓΕΝΙΚΑ 85%

GAME REVIEW

HOUSE	VIRGIN
FORMAT	PC
TEST	486 / Dx 140, SB PRO
REQUIREMENTS	386/DX 40

Του **Derek dela Fuente**

Jungle BOOK

Μία από τις πετυχημένες προσπάθειες για την μεταφορά κινηματογραφικών, ή και κόμικ, περιπετειών σε παιχνίδι για υπολογιστές. Το Jungle Book θα ενθουσιάσει μικρούς και μεγάλους με τα προσεγμένα και όμορφα τεχνικά του χαρακτηριστικά. Η πρόκληση μπορεί αρχικά να μοιάζει παιδική όμως μόνο όσοι προχωρήσουν θα αντιληφθούν ότι αυτό απέχει πολύ από την πραγματικότητα. Το βασικό πάντως να καταφέρετε να εξοικειωθείται γρήγορα με τον χειρισμό του.

Η εταιρία ασχολείται όλο και περισσότερο με την δημιουργία παιχνιδιών τα οποία προέρχονται από βιβλία, κόμικ, ταινίες κτλ. Το πρόγραμμα έχει αρκετά ενδιαφέροντα σημεία αν και θα λέγαμε ότι πρόκειται περισσότερο για μία interactive προσέγγιση του φιλμ παρά για ένα παιχνίδι. Οι περισσότεροι από εσάς πρέπει να είστε ήδη εξικοιωμένοι με τους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Παίζωντας ως Μόγλης θα πρέπει να ψάξετε μέσα στις διάφορες τοποθεσίες για να ανακαλύψετε τους φίλους σας αλλά και να λύσετε κάποια παζλ. Τα παζλ έχουν αρκετό ενδιαφέρον αλλά δεν ακολουθούν την γνωστή φόρμα αυτών που χρειάζονται βαθύ και εξονυχιστικό ψάξιμο για την λύση τους. Είναι απλά κάποιες ερωτήσεις τις οποίες πρέπει να απαντήσετε για να προχωρήσετε από το ένα σημείο στο άλλο. Στη ζούγκλα θα προχωράτε από αναρριχητικά φυτά, θα σκαρφαλώνετε σε δέντρα και θα αποφεύγετε κάποιες πεισματάρες και κακόβουλες μαιμούδες. Φυσικά πολλές φορές θα βρεθείτε πάνω σε κάποιο δέντρο και δεν θα μπορείτε να κινηθείτε πουθενά αλλού εκτός από το να πηδήξετε κάτω. Ο σκοπός είναι να βρείτε τον δρόμο που οδηγεί στο τέλος του κάθε επιπέδου και επειδή τα επίπεδα είναι πολύ μεγάλα το μόνο που σας σώζει είναι η διαρκής κίνηση. Επίσης θα πρέπει κατά την διάρκεια της πορείας σας να συλλέγετε πολύτιμα αντικείμενα και να ψάχνετε για χαμένους φίλους σας. Το παιχνίδι θα δυσκολέψει ιδιαίτερα όσους χρησιμοποιήσουν το πληκτρολόγιο για αυτό αν θέλετε να το χαρείτε προμηθευτείτε με κάποιον τρόπο ένα joystick. Τα γραφικά και το animation θα σας αποζημιώσουν για τις όποιες δυσκολίες συναντήσετε, είναι καταπληκτικά! Το πρώτο επίπεδο ολοκληρώνεται με την εύρεση του Bagheera, του μαύρου πάνθηρα, και φυσικά θα πρέπει να έχετε μαζέψει και κάποια από τα πραγματικά πολύτιμα αντικείμενα. Πρόκειται φυσικά για ένα κλασικό platform παιχνίδι που έχει όμως να προσφέρει αρκετά πράγματα. Ρίξτε μερικές μπανάνες στις ενοχλητικές μαιμούδες και αυτές θα εξαφανιστούν. Οι αγριόχοιροι είναι πραγματικός μπελάς για αυτό βρείτε ένα μπούμερανγκ και κανονίστε τους κατάλληλα... Υπάρχουν παντού φίδια τα οποία θα προσπαθούν να σας επιτεθούν κυριώς όταν εσείς έχετε στραμένη την προσοχή σας αλ-





λού. Εκεί που το παιχνίδι πάσχει είναι όπως είπα και πιο πριν ο χειρισμός του. Μόλις όμως καταφέρετε να εξοικειωθείτε θα απολαύσετε πραγματικά το παιχνίδι. Το να προχωράτε με την βοήθεια των αναρριχητικών φυτών δεν είναι καθόλου εύκολη δουλειά και απαιτεί μεγάλη ακρίβεια στις κινήσεις. Η άγριοι κίνδυνοι της ζούγκλας μαζί με κάποιες παγίδες θα δυσκολέψουν και άλλο την προσπαθειά σας. Οσο προχωράτε πάντως το παιχνίδι γίνεται συνεχώς όλο και πιο ενδιαφέρον αφού οι εκπλήξεις διαδέχονται η μία την άλλη ενώ σταδιακά βελτιώνονται και τα εφφέ. Μετά το πρώτο επίπεδο θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποια δέντρα και ως ασανσέρ. Είναι τόσο όμορφο που είναι δύσκολο να πιστέψει κάποιος ότι παίζει παιχνίδι και δεν βλέπει την ταινία. Οι δημιουργοί προσπάθησαν να συνδυάσουν τα στοιχεία του παιχνιδιού με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να μην μείνει κανείς παραπονεμένος. Οι νεαροί παίκτες θα απολαύσουν τους αγαπημένους τους χαρακτήρες και μάλιστα σε ένα εξαιρετικό περιβάλλον ενώ όσο το παιχνίδι εξελίσσεται οι απαιτήσεις του αυξάνονται σε όλα τα επίπεδα δίνοντας την ευκαιρία και στους μεγαλύτερους και πιο έμπειρους παίκτες να ασχοληθούν μαζί του χωρίς να υπάρχει ο κίνδυνος να βαρεθούν. Το προσεκτικό ψάξιμο πάνω στα δέντρα ή πίσω από μεγάλα φύλλα θα σας αποκαλύψουν πολύ συχνά όπλα, αντικείμενα ή ακόμη και ενέργεια. Φυσικά όλα γίνονται κάτω από χρονική πίεση και αυτό είναι ένα ακόμη στοιχείο που αυξάνει την δράση και την αγωνία. Η μουσική προσφέρει περισσότερα από ένα απλό ηχητικό background. Είναι όπως και σε ένα καλό βιβλίο που πρέπει να περιμένεις μέχρι να φτάσεις στην επόμενη σελίδα (οθόνη) για να δεις τι σε περιμένει... Δεν ξέρω κατά πόσο ο κακός χειρισμός του θα εμποδίσει την έκδοση αυτή να σημειώσει επιτυχία αν και το παιχνίδι είναι μία πολύ πετυχημένη μεταφορά της έκδοσης του Mega Drive ή οποία λογικά θα προσελκύσει τους περισσότερους αν όχι όλους παίκτες των μικρότερων ηλικιών χωρίς αυτό να σημαίνει ότι και οι μεγαλύτεροι δεν θα διασκεδάσουν μαζί του.







ΓΡΑΦΙΚΑ : 90%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	Ο κινηματογράφος στο PC σας.
ΑΝΤΟΧΗ : 80%		
ΗΧΟΣ : 80%	ΓΕΝΙΚΑ	80%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 75%		

GAME REVIEW

HOUSE	US GOLD
FORMAT	A500,A1200
TEST	A 1200
REQUIREMENTS	A500

Του **B.K.J.**

Η αλήθεια είναι ότι καταβλήθηκε σοβαρή προσπάθεια για να δημιουργηθεί κάτι το ξεχωριστό. Σε κάποιους τομείς, οι παίκτες θα ικανοποιηθούν, αλλά σε κάποιους άλλους θα δυσκολευτούν, και ίσως εκνευριστούν. Η ουσία πάντως είναι ότι θα πρέπει το πρόγραμμα να «τρέχει» από τον σκληρό δίσκο για να μπορέσουν οι παίκτες να παίξουν με άνεση και να ευχαριστηθούν το παιχνίδι.

SUPER STREET FIGHTER II

STREET FIGHTER II στην AMIGA: μια πονεμένη ιστορία. Το 1992 ανακοινώνεται από την US GOLD η μεταφορά του διάσημου παιχνιδιού από τις αίθουσες των arcades και το πανίσχυρο - τότε - SUPER NES στο αγαπημένο μας μηχάνημα. Οι πολλαπλές διαφημιστικές καταχωρήσεις στα περιοδικά του εξωτερικού προετοίμαζαν τους AMIGA gamers για μία τέλεια μεταφορά, κάτι που τότε φάνταζε ουτοπία λόγω των τεράστιων sprites, των κινούμενων backgrounds και της πληθώρας κινήσεων για τις οποίες χρειάζονταν έξι κουμπιά. Κι όμως, η US GOLD τα κατάφερε πολύ καλά στους πρώτους δύο τομείς. Τα sprites ήταν εκεί, μεγάλα και με αρκετά χρώματα. Τα backgrounds είχαν διατηρήσει κάποια κίνηση και η ταχύτητα έπαιζε ανάμεσα σε κανονική και κάπως αργή. Ο χειρισμός όμως; Τι συνέβη στο κύριο συστατικό που χαρακτηρίζει το άψογο gameplay του STREET FIGHTER; Με μία λέξη: χάλια! Στην προσπάθεια τους οι προγραματιστές να φέρουν έξι κούμπια σε ένα (ή δύο αν υπήρχε mega drive joypad) έφτιαξαν ένα απαίσιο σύστημα χειρισμού που καθιστούσε αδύνατη την ενασχόληση του παίκτη για πάνω από είκοσι λεπτά.

1994. Η US GOLD ανακοινώνει πως πήρε τα δικαιώματα για την συνέχεια του παιχνιδιού, δηλαδή το SUPER STREET FIGHTER II που ήδη είχε μια τράνη πορεία στα arcades και στο - πλέον - μέτριου hardware SUPER NES. Οι διαφορές του με το παλιό είναι λίγο πολύ γνωστές (τέσσερις νέοι χαρακτήρες, νέες κινήσεις, βελτιωμένα γραφικά, κ.ά.).

1995. Η GAMETEK παίρνει τα δικαιώματα για την TURBO έκδοση του παιχνιδιού στα PC η οποία είναι φοβερή (παρεπιπτόντως....). Ετσι η US GOLD ακυρώνει την δική της μεταφορά για τα PC και αναθέτει στην FREESTYLE να κάνει για λογαριασμό της την έκδοση για AMIGA (500, 1200 και CD32). Μετά από πολλές αναβολές, τον Ιούλιο βγαίνει επιτέλους στην αγορά. Μετά από άγριο και κάργα πορωμένο ψάξιμο έπεσε στα χέρια μου η έκδοση για την 1200. Αφού το εγκατέστησα με κόπο (επτά δισκέτες!) στον σκληρό, δοκίμασα να το τρέξω. Αλλά που αυτό! Τι bootable δισκέτα έφτιαξα, τι early startup menu κάλεσα, τίποτα αυτό! Με βαριά καρδιά το σβήνω και δοκιμάζω από δισκέτες. Ούτε από έκει! Κλείνω ό,τι μπορώ για να ελευθερώσω μνήμη και επιτέλους ξεκινάει. Ο RYU μαζεύει σιγά σιγά ενέργεια και μου πετάει, καθώς επιβάλλεται, μια φλογόμπαλα στο πρόσωπο. Οι υπόλοιποι όμως λείπουν από την εισαγωγή. Αφού τρελλάθηκα στο disk swapping, ξεκινάω τον αγώνα έχοντας

επιλέξει one button joystick. Με αυτή την επιλογή έχεις κάθε φορά ή γροθιές ή κλωτσιές κάνοντας επιλογή με το αριστερό shift. Πολύ δύσκολο να το εμπεδώσω, αλλά πρόλαβα να διαπιστώσω ότι το gameplay μοιάζει πολύ με το original! Καλό αυτό, λέω, και δοκιμάζω ξανά να το τρέξω από τον σκληρό, γιατί τα νεύρα μου θα πάθαιναν ζημια από βάλε-βγάλε δισκέτα. Και ναι! Μετά από πολλές προσπάθειες και επικλήσεις στον Δημιουργό, τα καταφέρνω! Τα πράγματα βελτιώθηκαν αισθητά. Δοκίμαζα χαρούμενος όλους τους fighters χώρις την έννοια του φορτώματος να με βασανίζει. Εκπληκτος ανακαλύπτω ότι ελάχιστες κινήσεις δεν υπάρχουν και ότι το gameplay θα ήταν ολόιδιο αν υπήρχαν! Ο χειρισμός συνέχισε να με δυσκολεύει οπότε κάνω πέτρα την καρδιά μου και δίνω κάποια λεφτά για CD32 joypad. Μόλις άρχισα να παίζω με αυτή την επιλογή κατάλαβα πλέον πως υπάρχουν ΟΛΕΣ οι κινήσεις και πως όσον αφορά το gameplay και τον χειρισμό η επιτυχία της μεταφοράς είναι απόλυτη. Στον τομέα των γραφικών, έχει γίνει καλή δουλειά, αλλά όχι άψογη. Τα sprites έχουν πολύ καλό animation, αλλά είναι μικρά σε σχέση με του SUPER NES. Τα backgrounds είναι με λεπτομέρεια σχεδιασμένα, αλλά δεν έχουν κίνηση (με εξαίρεση το Las Vegas και την Αγγλία). Επίσης το scrolling είναι ομαλό και γρήγορο, αλλά δεν υπάρχει parallax, με εξαίρεση τις πίστες που έχουν copper στον ουρανό. Μοναδικό πλεονέκτημα σε σχέση με την version του μηχανήματος της Nintendo είναι η ταχύτητα. Ηδη στο SNES, η ταχύτητα είναι πιο γρήγορη από σφαίρα, αλλά εδώ, στο τελευταίο επίπεδο είναι κατά κάτι ανώτερη. Η μουσική είναι το χειρότερο σημείο του game, αφού ακούγεται σαν να βγαίνει από ATARI STFM και όχι από AMIGA. Τα εφφέ είναι πιο περιποιημένα αν και κάπως ψεύτικα ορισμένες στιγμές. Το θετικό είναι ότι και η μουσική και τα εφέ είναι βασισμένα όσον αφορά τις μελωδίες και την χροιά τους στο arcade. Γιατί όμως τόσες αδυναμίες αφού η 1200 έχει ισχυρότερο hardware από ένα SNES; Οι λόγοι που μπορώ να διακρίνω είναι δύο: Οι προγραματιστές (κυρίως) και η μνήμη. Γιατί π.χ. το SHADOW FIGHTER έχει τέτοια γραφικά (και σε 500 και σε 1200!) και το STREET FIGHTER δεν έχει; Προφανώς λόγω ικανότητας ή όρεξης των δημιουργών. Παίζει ρόλο όμως και η μνήμη. Γιατί οι κινήσεις είναι περισσότερες και περιπλοκότερες όλων. Τα 2MB της 1200άρας δεν είναι και ότι καλύτερο για αυτόν τον σκοπό. Από την άλλη μεριά, θα μπορουσε να χρησιμοποιηθεί κάποια τεχνική virtual memory όπως στο PC, για τους κατόχους σκληρού δίσκου. Γένικα πρόκειται για το δεύτερο καλύτερο beat 'em up του μηχανήματος μετά το SHADOW FIGHTER AGA. Οσον αφορά αποκλειστικά το gameplay, βρίσκεται ψηλότερα από όλα τα games της AMIGA, λόγω της σχεδόν απόλυτης ταύτισής του με το ηλεκτρονικό, αν υπάρχει κάποιος σκλήρος δίσκος και CD32 joypad ή two button joystick. Πριν παίξετε: Δείτε όλες τις ταινίες του BRUCE (LEE όχι DICKINSON) και ξεσκονίστε ό,τι γνώσεις έχετε για την AMIGA αν θέλετε να παίξετε από τον σκληρό.





ΓΡΑΦΙΚΑ:	90%
ΑΝΤΟΧΗ:	95%
ΗΧΟΣ:	87%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ:	96%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οσοι δεν κατέχουν σκληρό ή joypad ας αφαιρέσουν 5 %.

ΓΕΝΙΚΑ 94%

GAME REVIEW

HOUSE	PUBLIC DOMAINE
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 500, 1MB
REQUIREMENTS	A500, 1MB

Του **Κ.Μάνου**

Αν εξαιρέσεις την υπερβολική δυσκολία του που συνεχίζει και μετά από πολλές, πολλές ώρες παιχνιδιού, το παιχνίδι είναι καλό. Η τεχνική του θα σας ικανοποιήσει δεόντως αλλά μην περιμένετε τίποτα περισσότερο από ένα μέτριο παιχνίδι με καλό διπλό.

TENNIS Champs

Τα καλύτερα αθλητικά παιχνίδια τον τελευταίο καιρό τα βλέπουμε σε κονσόλες. Αυτή είναι η πικρή αλήθεια, καθώς η εποχή του Kick Off 2 έχει περάσει. Το Tennis Champs όμως είναι στην A500 σα να βγήκε από μία δυνατή κονσόλα και μάλιστα θυμίζει το Tennis του Super Nintendo. Τόσο τα sprites όσο και τα υπόλοιπα γραφικά είναι από τα καλύτερα που κυκλοφόρησαν ποτέ για το μηχάνημά μας. Μπορείτε να διαλέξετε αν θα παίξετε απλό παιχνίδι ή ολόκληρο τουρνουά και έχετε επιλογές για να αλλάξετε το είδος του γηπέδου (χώμα, πλαστικό, χόρτο), τον αριθμό των σετ που θέλετε να διαρκέσει ο αγώνας αλλά όχι και το επίπεδο δυσκολίας και αυτό είναι κάτι που θα αναγκάσει τους αρχάριους: Πρώτον να τραβάνε τα μαλλιά τους, Δεύτερον να σπάσουν το monitor, Τρίτον να φωνάζουν "αδύνατον να κερδίσω ποτέ σ'αυτό το %$&*@% παιχνίδι". Γι'αυτούς τους αναγνώστες πρέπει να προλάβω να πω ότι το παιχνίδι μπορεί να νικηθεί με μεγάλη εξάσκηση και μερικά βρωμερά κόλπα, τα οποία αναφέρω αμέσως: 1) Οταν ο αντίπαλος σερβίρει ανεβείτε στο φιλέ και χτυπήστε την μπάλλα στην αντίθετη μεριά από εκείνη που πρέπει να πάει η μπάλλα. Από bag του παιχνιδιού θα θεωρηθεί το σερβίς του αντιπάλου άουτ και την δεύτερη φορά που θα το κάνετε θα κερδίσετε τον πόντο με Double Fault! 2) Προσπαθήστε να κάνετε άσσους πηγαίνοντας από τα πλάγια του γηπέδου και χτυπήστε την μπάλλα όταν πέσει πολύ κάτω. 3) Προσπαθήστε να ανεβαίνετε στο φιλέ όταν έχει ανέβει και ο αντίπαλος. Συνήθως αν του πετάξετε την μπάλλα κατά πάνω του σε τέτοιες περιπτώσεις τις πετάει άουτ. 4) Προσέξτε τα βολέ του (δηλαδή όταν πετάει την μπάλλα με ελάχιστη δύναμη ακριβώς για να περάσει το διχτάκι), όταν είναι δίπλα στο φιλέ. Οσοι λοιπόν έχετε σκοπό να το τελειώσετε ακολουθήστε τις συμβουλές μου. Α, ξέχασα να σας πω ότι μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα από διάφορους παίκτες στην αρχή αλλά μάλλον οι διαφορές τους είναι εμφανισιακές παρά ουσιαστικές. Η οθόνη αν και μεγαλύτερη από ανάλυση 320*256 δεν σκρολλάρει αριστερά δεξιά όπως θα περιμένατε και έτσι πολλές φορές δεν μπορείτε να προλάβετε μια μπαλιά. Σ'αυτό συμβάλλει και το collision detection που είναι ιδιαίτερα αυστηρό και πρέπει να πετύχετε την μπάλλα με ακρίβεια pixel (ελληνιστί εικονοκύτταρο!). Η καλύτερή του στιγμή, όπως όλων των αθλητικών παιχνιδιών, δεν είναι άλλη παρά το διπλό, όπου τουλάχιστον δεν θα φωνάζετε ότι κλέβει ο υπολογιστής.





ΓΡΑΦΙΚΑ	78%
ΑΝΤΟΧΗ	82%
ΗΧΟΣ	80%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Καλό αλλά πολύ, πολύ δύσκολο

ΓΕΝΙΚΑ 84%

GAME REVIEW

HOUSE	PUBLIC DUMAINE
FORMAT	AMIGA 500, 1MB
TEST	AMIGA 500, 1MB
REQUIREMENTS	A500, 1MB

Του **Κ. Μάνου**

Όσοι νομίζεται ότι μπορείτε να κάνετε καλύτερα πράγματα από αυτά που έκανε ο Τομ Κρουζ στο "Χρώμα του Χρώματος" έχετε τώρα την ευκαιρία να το αποδείξετε! Το Friday Pool είναι ένας από τους κορυφαίους τίτλους του είδους που έχουμε δει μέχρι σήμερα. Το μεγάλο του προσόν εκτός από τα πολύ καλά τεχνικά του χαρακτηριστικά είναι ότι πρόκειται για ένα προσιτό παιχνίδι ακόμη και σε αυτούς που νομίζουν ότι η στέκα είναι μπαστούνι στο γκολφ...

FRIDAY POOL

Τίποτα δεν μπορούσε να με κάνει να ρίξω μια ματιά στο τραπέζι του μπιλιάρδου. Τουλάχιστον έτσι νόμιζα μέχρι που αυτό το παιχνιδάκι έπεσε στα χέρια μου. Στο παρελθόν βαίβαια υπήρξαν υπέροχα τρισδιάστατα μπιλιάρδα για την Am ga με κυριότερο το J im White's Wh irlpool αλλά εδώ τα πράγματα είναι πιο διασκεδαστικά. Το game έχει το γνωστό οκτάμπαλλο αλλά και παιχνίδι με περισσότερες μπάλες, ενώ όσο λιγότερες μπάλλες έχει να σπάσει στο τραπέζι, τόσο γρηγοροτερο γίνεται. Δεν γνωρίζω πολλά πράγματα από μπιλιάρδο αλλά ακριβώς εκεί ήταν η επιτυχία του, είναι ένα πρόγραμμα για αρχάριους, όχι όμως πως αυτοί που ξέρουν δεν θα κερδίζουν εύκολα. Να φανταστείτε πέρασα τους δύο πρώτους γύρους χωρίς να ξέρω πώς να χρησιμποιήσω το φάλτσο. Φανταστείτε τί θα κάνει κάποιος που ξέρει



δύο θεωρείται γεγονός και μάλιστα σπανιότατο. Οι σπόντες είναι όμως άλλη υπόθεση αφού μπορείτε να πετύχετε μια μπάλλα κάνοντας γκέλες στα τοιχωματα. Μία διακεκομένη γραμμή -αν θέλετεσας δείχνει την πορεία που πρόκειται να ακολουθήσει η μπάλλα σας αν την ρίξετε σε τεθλασμένη πορεία. Οι προχωρημένοι μπορούν να απαλλαγούν από αυτό το βοήθημα ενώ οι πλέον αρχάριοι μπορούν να μεγαλώσουν την γραμμούλα ώστε να τους βοηθάει όσο το δυνατόν περισσότερο. Για τα γραφικά νομίζω τα είπαμε νωρίτερα, μέτρια αλλά αποτελεσματικά, ο χρόνος φορτώματος από μία δισκέτα καλός αλλά ο χρόνος περιστροφής της στέκας κάπως πιο αργός απ'ότι θα περιμέναμε. Ο ήχος ακόμα καλύτερος με ψηφιοποιημένα εφφέ και χτυπήματα καθώς και αντιδράσεις κοινού.

λεπτομέρειες. Ενα διασκεδαστικό στοιχείο του παιχνιδιού για τους αρχάριους είναι η δυνατότητα να γδύνονται οι παίκτες μετά από κάθε σας νίκη! Και για να αυξήσω τα θαυμαστικά στην πρότασή μου σας λέω πως εκτός από γυναίκες αντιπάλους έχετε και άντρες οι οποίοι γδύνονται αναλόγως! Μπορείτε βέβαια να διαλέξετε παιχνίδι χωρίς strip αλλά έχει πολύ γέλιο όταν δύο παίκτες παίζουν μεταξύ τους. Το Friday Pool βλέπεται από πάνω, σε δισδιάστατο στήσιμο, που δεν είναι καθόλου άσχημο αφού μπορείς με ακρίβεια να υπολογίσεις το πού θα πάει η μπάλλα. Φυσικά η προπόνηση είναι απαραίτητη για να καταφέρετε να μάθετε πώς αντιδρά η μπάλλα και πόσο την επηρεάζουν η δύναμη, οι γωνίες και το φάλτσο καθώς και το πώς κινούνται οι υπόλοιπες μπάλλες που θα χτυπήσετε, μία, δύο ή περισσότερες. Υπάρχουν τέσσερις αντίπαλοι, ο καθένας αποτελεί και από ένα επίπεδο δυσκολίας. Φυσικά αν διαλέξετε να παίξετε με κάποιον φίλο σας δεν χρειάζεστε ορισμό επιπέδου δυσκολίας. Ας κερδίσει απλά ο καλύτερος! Και η τεχνική του παιχνιδιού δεν επιτρέπει πολλά πολλά κόλπα που να ευνοούν την τύχη. Μην ελπίζετε να βαρέσετε με φουλ δύναμη και να μπουν τρεις ή περισσότερες μπάλλες στος τρύπες τυχαία. Ακόμα και να μπουν

ΓΡΑΦΙΚΑ:	75%
ΑΝΤΟΧΗ:	85%
ΗΧΟΣ:	83%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ:	85%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Όλα αυτά σε μία μόνο δισκέτα.

ΓΕΝΙΚΑ 81%

INTERVIEW

Του **Derek dela Fuente**

ANIMO - CAMBRIGE

ANIMATION SYSTEM

Οι περισσότεροι από εσάς δεν πιστεύω να έχετε ακούσει καν για κάποιο πακέτο animation που ακούει στο όνομα Animo. Και όμως υπάρχει στην αγορά εδώ και δύο χρόνια και σταδιακά γίνεται βιομηχανική σταθερά στα πακέτα animation. Σε έναν τόσο δύσκολο χώρο όπως είναι το animation, όπου οι πατροπαράδοτες χειροποίητες τεχνικές προτιμούνται ευρέως, κανείς δεν περίμενε ένα τέτοιο πακέτο να πάει τόσο καλά. Σίγουρα όμως θα εντυπωσιαστείτε εάν δείτε μια λίστα των εταιρειών που το χρησιμοποιούν κατά κόρον ενώ κάθε εβδομάδα καινούριες εταιρείες προστίθενται στη λίστα αυτή. Από τηλεοπτικές σειρές καρτούν μέχρι διαφημιστικά, multimedia αλλά και εταιρείες παραγωγής software όπως η Ocean, η Virgin και η Interplay χρωστούν πολλά σε αυτό το πακέτο. Σκεφτείτε ότι όσο βρισκόμουν στα γραφεία της εταιρείας στο Cambridge ήταν εκεί και η Dreamworks, η εταιρεία του Steven Spielberg, και με την πληθώρα των προϊόντων του είδους που υπάρχουν στην αγορά είναι πραγματική έκπληξη να βλέπετε μια τέτοια εταιρία να επιλέγει ένα καθαρά αγγλικό προϊόν. Η λίστα των "κατορθωμάτων" του συγκεκριμένου πακέτου είναι πολύ μακριά. Τηλεοπτικές σειρές: Mr Men and Little Misses, Animals of Farthing Wood, Spot the Dog, Cat Royale. Διαφημίσεις: McDonalds, Kelloggs Fruit Loops, Asterix. Ταινίες: Peter and the Wolf, Prelude to Eden. Εταιρείες παιχνιδιών: Ocean, Virgin, Interplay, Revolution. Multimedia: Rainbow, Starwave, Omnimedia. Και όλα αυτά δεν είναι παρά ένα δείγμα ώστε να καταλάβετε πόση "υπόληψη" έχει το Animo στο χώρο του animation. Πάντως οι ενδείξεις από αυτόν τον χώρο είναι ότι σε λίγο ολόκληρη η διαδικασία του animation θα είναι εντελώς computerized. Πρόσφατα η γαλλική εταιρεία 2001 παρουσίασε μια βελτιωμένη έκδοση του πακέτου Tic Tac Toon, που ήδη κυκλοφορούσε στην αγορά, στο Annecy Animation Festival ενώ η εταιρεία Cambridge σχεδιάζει ένα τελείως computerized σύστημα animation παρά τη διστακτικότητα που δείχνουν οι περισσότεροι animators οι οποίοι επιμένουν να χρησιμοποιούν χειροποίητους χαρακτήρες και storyboards. Έτσι λοιπόν πήγα στο Cambridge και συναντήθηκα με τον Richard Ashton, το Διευθυντή Επικοινωνιών της εταιρείας, ώστε να συλλέξω πληροφορίες για το Animo αλλά και για γενικότερες εξελίξεις στο χώρο του επαγγελματικού animation.







ΕΡ/ ΚΑΤ' ΑΡΧΗΝ ΘΑ ΗΘΕΛΑ ΝΑ ΕΞΗΓΗΣΕΤΕ ΤΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΑΝΙΜΟ ΚΑΙ ΠΟΙΑ Η ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΤΟΥ.

ΑΠ/ Το animo είναι ένα δισδιάστατο σύστημα το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιοδήποτε εφαρμογή χρησιμοποιεί animation. Από διαφημίσεις και τηλεοπτικές σειρές κινουμένων σχεδίων μέχρι την κατασκευή παιχνιδιών για υπολογιστές. Πρόκειται για ένα πλήρες σύστημα το οποίο λειτουργεί επί του παρόντος σε PC, ενώ δουλεύουμε ταυτόχρονα και σε Hewlett Packard Workstations, και το οποίο πρόκειται να μεταφέρουμε και σε Silicon Graphics. Πρόσφατα κάναμε ανακοινώσεις όσον αφορά την Dreamworks (την εταιρεία του Steven Spielberg) η οποία θα χρησιμοποιεί το πακέτο μας. Οι εγκαταστάσεις της Dreamworks στην California περιλαμβάνουν περισσότερα από εκατό συστήματα και όπως καταλαβαίνετε πρόκειται για τη μεγαλύτερη "βάση" μας. Επίσης η μεγαλύτερη εταιρεία τηλεοπτικού animation στον κόσμο, η Nelvana στον Καναδά, χρησιμοποιεί το Animo. Επίσης συνεργαζόμαστε με μια πληθώρα τηλεοπτικών παραγωγών στην Ευρώπη, όπως είναι η Teleimagination, χωρίς βέβαια να αναφέρουμε τις μικρές εμπορικές εταιρείες που χρησιμοποιούν το σύστημα μας. Εκεί που υπάρχει τεράστια εξέλιξη αλλά και ζήτηση είναι στον τομέα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών όπου το animation έχει πλέον γίνει πολύ σημαντικό αλλά και απαιτητικό. Πάρα πολλές μεταπηδήσεις στελεχών έχουν παρατηρηθεί τον τελευταίο καιρό, από το χώρο του animation στο χώρο των παιχνιδιών. Παρ' όλο που ο χώρος των παιχνιδιών και των multimedia δεν αποτελεί προτεραιότητα για εμάς, αν και μεγάλο μέρος τους χρησιμοποιεί το σύστημα μας, σχεδιάζουμε στο μέλλον να εκδόσουμε ένα εξελιγμένο σύστημα για αποκλειστική χρήση στους χώρους αυτούς.

ΕΡ/ ΠΟΣΟ ΧΡΟΝΟ ΠΕΡΙΠΟΥ (ΣΕ ΠΟΣΟΣΤΟ ΕΑΝ ΑΥΤΟ ΣΑΣ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΕΙ) ΜΠΟΡΕΙ ΚΑΠΟΙΟΣ ΝΑ ΓΛΙΤΩΣΕΙ ΣΕ ΕΝΑ ΜΕΣΟ "ΜΗΚΟΣ" CARTOON ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ;

ΑΠ/ Είναι πάντα πολύ δύσκολο να απαντήσει κανείς σε μια τέτοια ερώτηση διότι στο χώρο του animation δεν υπάρχει το "πόδι" ή κάποιο άλλο συγκεκριμένο μήκος. Εξαρτάται κατά πολύ μεγάλο βαθμό από την πολυπλοκότητα και την ποιότητα της εικόνας και των εφφέ οπότε δε μπορεί κανείς απλά να πεί ότι θα γλιτώσει τόσα δευτερόλεπτα animation τη μέρα από τη στιγμή που υπάρχουν τόσοι πολλοί παράγοντες στη μέση. Αυτό που βασικά έχουμε αποδείξει είναι ότι με το Animo χρειάζεται το ένα τρίτο του χρόνου που απαιτούν οι συμβατικές μέθοδοι.

ΕΡ/ ΤΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΟ ΠΑΚΕΤΟ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΑΥΤΑ ΠΟΥ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ ΟΙ ΠΑΤΡΟΠΑΡΑΔΟΤΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ ANIMATION;

ΑΠ/ Η απάντηση σε αυτό το ερώτημα έχει δύο σκέλη. Κατ' αρχήν το κύριο και πιο φανερό πλεονέκτημα του πακέτου έναντι των παλαιών μεθόδων είναι η πολύ μεγαλύτερη παραγωγικότητα που κερδίζει κανείς έχοντας στη διάθεση του εργαλεία όπως το Instant Replay. Με την πατροπαράδοτη μέθοδο χρειαζόταν πολύ χρόνος για να κάνει κανείς κάτι τέτοιο. Επρεπε να ολοκληρώσει τα σχέδια, να τα κινηματογραφήσει, να τα στείλει για επεξεργασία και μετά να περιμένει μια-δυό μέρες ακόμα για να μπορέσει να κάνει αυτό που κάνει μέσα σε δευτερόλεπτα το Instant Replay. Στο δικό μας σύστημα έχετε άμεση επανάκτηση οπότε εάν κάνετε κάποιες αλλαγές μπορείτε αμέσως να δείτε το αποτέλεσμα. Αυτό σας δίνει πολύ μεγαλύτερη δυνατότητα για δοκιμές και πειραματισμούς - δοκιμάστε ότι θέλετε, δείτε εάν το αποτέλεσμα σας ικανοποιεί ή όχι και κάντε τις αλλαγές που θέλετε αμέσως. Οσον αφορά τα δημιουργικά εργαλεία υπάρχει μια πληθώρα πραγμάτων που μπορείτε να κάνετε χρησιμοποιώντας ένα τέτοιο σύστημα και δεν μπορείτε να επιτύχετε με τις συμβατικές μεθόδους. Για



παράδειγμα με τις κλασσικές μεθόδους μπορούσατε να επιτύχετε μέχρι έξι επίπεδα διότι εάν προσθέσετε περισσότερα οι διαφάνειες αρχίζουν και αλλοιώνονται χρωματικά. Με το Animo μπορείτε να έχετε όσα επίπεδα animation επιθυμείτε, δεν υπάρχει περιορισμός. Με τις συμβατικές μεθόδους κάποια εφφέ στο χώρο των φωτοσκιάσεων είναι είτε αδύνατο να δημιουργηθούν είτε πολύ ακριβά. Οι δυνατότητες που προσφέρει το πακέτο και σε αυτόν τον τομέα ρίχνει κατά πολύ το κόστος παραγωγής. Κατά συνέπεια η ποιότητα του animation σε τηλεοπτικές σειρές, παιχνίδια και multimedia θα βελτιωθεί κατά πολύ με την, ολοένα και εκτενέστερη, χρήση αυτού του ψηφιακού συστήματος.

ΕΡ/ ΟΙ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΣΚΗΝΕΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΖΟΝΤΑΙ ΣΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΚΑΙ ΜΕΤΑ ΜΕΤΑΦΕΡΟΝΤΑΙ ΣΕ ΒΙΝΤΕΟΤΑΙΝΙΑ; ΕΑΝ ΝΑΙ ΤΟΤΕ ΣΕ ΤΙ ΑΝΑΛΥΣΗ ΔΟΥΛΕΥΕΙ ΤΟ ΠΑΚΕΤΟ ΚΑΙ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΝΑ ΑΦΑΙΡΕΘΟΥΝ ΝΑ ΚΑΛΥΦΘΟΥΝ ΤΑ PIXELS;

ΑΠ/ Το Animo δουλεύει σε οποιαδήποτε ανάλυση θελήσει ο χρήστης. Ο μόνος περιορισμός είναι ότι πρέπει από την αρχή να ξέρει σε τι ανάλυση θα δουλέψει ώστε να σκανάρει στη σωστή ανάλυση τις εικόνες που θα χρησιμοποιήσει, πριν ακόμα ξεκινήσει να δουλεύει. Βεβαίως ούτε και αυτός είναι αξεπέραστος περιορισμός διότι το όλο σύστημα διαθέτει μια μέθοδο επεξεργασίας η οποία σας επιτρέπει να αποθηκεύσετε ένα πλήθος διαφορετικών αναλύσεων της ίδιας εικόνας. Για παράδειγμα εάν θέλατε να δουλέψετε σε τηλεοπτική ανάλυση και μετά σε HTTV μπορείτε να δουλέψετε και στα δύο ταυτόχρονα και κατόπιν να αλλάξετε την ανάλυση στην έξοδο ώστε να πάρετε δύο διαφορετικές versions. Κανένα απολύτως πρόβλημα.

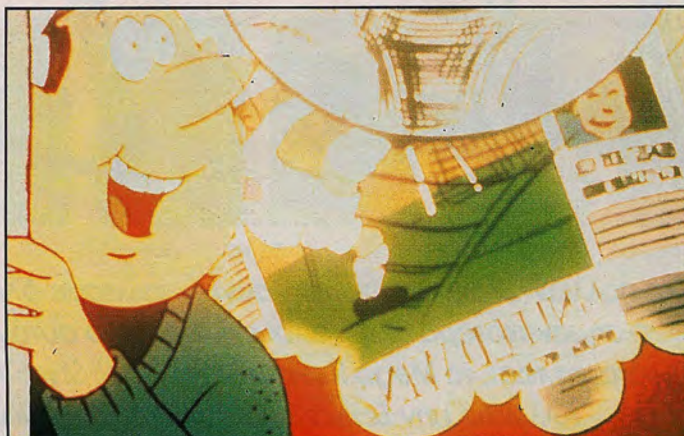




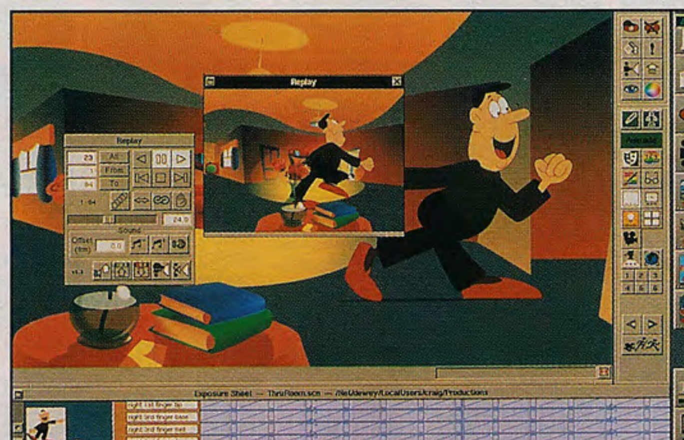
ΕΡ/ ΠΟΣΟ ΜΕΓΑΛΗ ΕΙΝΑΙ Η ΑΓΟΡΑ ΤΩΝ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ ΑΥΤΗ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ; ΥΠΑΡΧΕΙ ΑΡΚΕΤΑ ΜΕΓΑΛΗ ΖΗΤΗΣΗ ΓΙΑ ΝΕΕΣ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΕΣ ΣΕΙΡΕΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ ΚΑΙ ΑΝ ΝΑΙ ΑΠΟ ΠΟΙΕΣ ΧΩΡΕΣ;

ΑΠ/ Η αγορά κινουμένων σχεδίων και animation γενικότερα είναι τεράστια και μεγαλώνει συνεχώς. Σκεφτείτε ότι εκεί που υπήρχε μόνο ο κολοσσός που ακούει στο όνομα Disney και παρήγαγε όλες αυτές τις τόσο επιτυχημένες ταινίες, τώρα υπάρχουν πολλοί ανταγωνιστές με κορυφαίους τη Dreamworks και τη Warner Brothers, οι οποίες συνεργάζονται μαζί μας. Τολμώ να πω ότι αυτός ο χώρος έχει ήδη τετραπλασιαστεί στις Ηνωμένες Πολιτείες και μόνο. Φυσικά υπάρχει μια κατά πολύ μεγαλύτερη αγορά στο χώρο της τηλεόρασης και αυτή είναι παγκόσμια. Κάθε φορά που ένας καινούριος τηλεπτικός σταθμός βγαίνει στον αέρα οι υπεύθυνοι σκέφτονται τι θα βάλουν στο πρόγραμμα, σημαντικό μέρος του οποίου καταλαμβάνεται από animations. Αυτό συμβαίνει διότι το animation είναι πολύ εύχρηστο λόγω του ότι είναι πολύ πιο εύκολα κατανοητό από τα άλλα είδη προγραμμάτων και πιο εύκολα προσαρμόσιμο σε διάφορες κουλτούρες. Για παράδειγμα, ένα πρόγραμμα κινουμένων σχεδίων κατασκευάζεται στην Αμερική. Αυτό μπορεί πολύ εύκολα να διοχετευτεί στην λιβανέζικη αγορά λόγω του ότι το animation μπορεί πολύ εύκολα να μεταγλωττιστεί και οι χαρακτήρες να μη γίνουν ανθρώπινοι

ώστε το πρόγραμμα να μην έχει κανένα πρόβλημα προσαρμογής στην εκάστοτε κουλτούρα. Φυσικά υπάρχει και ο πολλά υποσχόμενος χώρος των παιχνιδιών και multimedia. Μέχρι τώρα το animation δεν έκανε ιδιαίτερα εντυπωσιακά βήματα σε αυτόν το χώρο αλλά τώρα που τα μηχανήματα γίνονται ολοένα και πιο δυνατά και ευέλικτα μπορείτε εύκολα να καταλάβετε τι θα επακολουθήσει. Μεγάλο μέρος της προσοχής των εταιριών παραγωγής animation θα στραφεί σ' αυτόν το χώρο διότι η απαιτούμενη ποιότητα είναι πολύ υψηλή και οι παραγωγοί παιχνιδιών απαιτούν κορυφαίο animation για τα προϊόντα τους ώστε να διακριθούν έναντι του ανταγωνισμού. Πάρα πολλοί animators οι οποίοι δούλευαν μέχρι τώρα στην τηλεόραση, αυτή τη στιγμή παίρνουν τεράστιους μισθούς για να δουλέψουν σε παιχνίδια.







ΕΡ/ ΤΙ ΕΙΔΙΚΑ ΕΦΦΕ ΜΠΟΡΕΙ ΚΑΝΕΙΣ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΙ ΜΕ ΤΟ ΑΝΙΜΟ;

ΑΠ/ Οτιδήποτε μπορεί να κάνει κανείς με τις συμβατικές μεθόδους αλλά ευκολότερα, πιο επιστημονικά και με καλύτερη ποιότητα. Καπνοί, εκρήξεις και θόλωμα της εικόνας γίνονται πάρα πολύ εύκολα, κάτι το οποίο είναι αρκετά πολύπλοκο, δύσκολο και χρονοβόρο με τις κλασσικές μεθόδους. Με δύο λόγια τα ειδικά εφφέ, τόσο σημαντικά στο χώρο του animation, γίνονται γρηγορότερα, ευκολότερα, με χαμηλότερο κόστος και καλύτερη ποιότητα απ' ότι θα κατάφερνε κανείς με χειροποίητα σχέδια.

ΕΡ/ ΤΕΛΙΚΑ ΕΙΝΑΙ ΑΠΟΔΟΤΙΚΟ ΤΟ ΝΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΙ ΕΝΑΣ ANIMATOR ΣΤΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ Η/Υ ΚΑΙ ΤΩΝ ΚΑΤΑΛΛΗΛΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ;

ΑΠ/ Εξαρτάται από το μέγεθος της δουλειάς και των αρμοδιοτήτων που έχει ο κάθε animator. Εάν για πάρουμε για παράδειγμα μια τεράστια εταιρεία όπως είναι η Dreamworks τότε βλέπουμε ότι υπάρχει ένα τεράστιο επιτελείο όπου ο κάθε ένας έχει τον δικό του τομέα, υπάρχει εξειδίκευση. Αλλος χρωματίζει, άλλος σχεδιάζει αντικείμενα, άλλος φτιάχνει ειδικά εφφέ, άλλος κάνει κινηματογραφήσεις με κάμερα και ούτω καθ' εξής. Οπότε το να πάρει κανείς έναν ειδικό στα εφφέ και να του μάθει το πρόγραμμα απαιτεί ελάχιστο χρόνο. Οταν όμως σε κάποια μικρή εταιρεία ένας κάνει ολόκληρη την παραγωγή τότε είναι αρκετά πιο δύσκολο και χρονοβόρο. Υπολογίζουμε ότι πρέπει να περάσουν δύο εβδομάδες πριν να είναι έτοιμος να χρησιμοποιήσει το πρόγραμμα μας.

..Παλιά Τεύχη

Μετά από επιθυμία πολλών αναγνωστών μας, συγκεντρώσαμε όλα τα τεύχη του USER και σας παραθέτουμε τα σημαντικότερα θέματα τους. Μέσα από αυτόν τον οδηγό θα βρείτε τα αφιερώματα, τα τεστ, το Mega Review και το Spell Shop του κάθε τεύχους. Άλλωστε μην ξεχνάμε... ο παλιός είναι αλλιώς.


Τεύχος 1
Mega Review Simcity, Συγκριτικό Combat Pilot και Falcon.


Τεύχος 2
Mega Review Drakkhen, TEST Digi View, Mega Drive


Τεύχος 3
Mega Review M1 Tank Platoon, HARDWARE TEST Sam Coupe


Τεύχος 4
Mega Review It Came From The Desert, TEST ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ Star LC10 II, Citizen Swift ,ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ MODEM


Τεύχος 5
Mega Review Star Trek V, ΑΦΙΕΡΩΜΑ Computers και Sex


Τεύχος 6
Mega Review Railroad Tycoon, ΑΦΙΕΡΩΜΑ Computers & Τρόμος, Spell Shop Hero's Quest


Τεύχος 7
Mega Review Shadow of the Beast, ΑΦΙΕΡΩΜΑ CD-ROM Παιχνίδια, Spell Shop Larry III, Larry II, Kings Quest IV, Space Quest III


Τεύχος 8
Mega Review Unreal, TEST Amstrad Plus, Spell Shop Larry III Μέρος Α'


Τεύχος 9
Mega Review Awesome, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη: Red Storm Rising, It came from the desert Μέρος Α', Spell Shop Larry III Μέρος Β'


Τεύχος 10
Mega Review Hero Quest II, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη: Xenomorph, It came from the desert Μέρος Β', Spell Shop Police Quest I


Τεύχος 11
Mega Review Obitus, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη: The Kristal, TV Sports Football, Spell Shop Larry I, Uninvited


Τεύχος 12
Mega Review Lemmings, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη: Kult, Falcon, Spell Shop Mean Streets, ΘΕΜΑ Disney Aimation Studio


Τεύχος 13
Mega Review Betrayal, ΘΕΜΑ PC: ΟΙ ΙΟΙ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη: Space Ace, Bomber, Spell Shop Larry II Μέρος Α'


Τεύχος 14
Mega Review Wing Commander, Εγχειρί-διο του καλού παίκτη: Batman, Infestation Spell Shop: Larry II Μέρος Β', The Secret of the Monkey Island Μέρος Α' ,Colonel's Bequest Μέρος Α'


Τεύχος 15
Mega Review Space Quest IV, Εγχειρίδιο του κα-λού παίκτη: Kick Off Player Manager, Kalahaan, Spell Shop Colonel's Bequest Μέρος Β'



ΠΡΟΣΟΧΗ
ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ έχει εξαντληθεί.


Τεύχος 17
Mega Review 3D Construction Kit, Παρουσίαση CDTV, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Battle Command, Speedball II, Spell Shop Loom



ΠΡΟΣΟΧΗ
ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ έχει εξαντληθεί.


Τεύχος 19
Mega Review Heart Of China, TEST NES, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Their Finest Hour, Simearth, Spell Shop The Secret Of The Monkey Island


Τεύχος 20
Hardware Test Handy Scanner, Mega Review Larry V, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Bat, Wing Commander, Spell Shop Space Quest I


Τεύχος 21
Mega Review Police Quest III, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Shadow Of The Beast II, Spell Shop Quest For Glory II Μέρος Α'

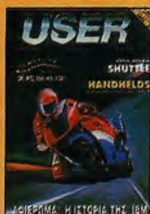

Τεύχος 22
Mega Review Wing Commander II, Hardware Test Amiga 500 plus, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Powermonger, Spell Shop Quest For Glory II Μέρος Β'


Τεύχος 23
Mega Review Monkey Island 2, Hardware Test Mega STE, Spell Shop Indiana Jones and the Last Crusade Μέρος Α'


Τεύχος 24
Mega Review Robin Hood, Εγχειρίδιο του κα-λού παίκτη Utopia, Gods, Rick Dangerous 2, Spell Shop Indiana Jones and the Last Crusade Μέρος Β', Larry 5 Μέρος Α'



Τεύχος 25
Mega Review UMS II, Hardware Test Amiga 600, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Vendetta Μέρος Α', Colorado, Leander, Spell Shop Willy Beamish



Τεύχος 26
Mega Review Shuttle, Αφιέρωμα Η ιστορία της IBM, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Kick Off 2,Ghouls'N' Ghosts, Vendetta Μέρος Β', Spell Shop Larry 5 Μέρος Β'



Τεύχος 27
Mega Review Civilization, Παρουσίαση Mega-CD, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Battlehawks 1942, ELF, Spell Shop Conquest of the Long Bow



Τεύχος 28
Mega Review Eco Quest, Θέμα Εγχρωμα PC, Hardware Test Sound Blaster, AT-Once, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Flames Of Freedom, Drakkhen, Might and Magic 3



Τεύχος 29
Mega Review Indiana Jones 4, Hardware Test Super NES, Hand Scanner, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Another World, Spell Shop Eco Quest 1



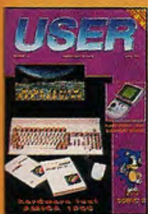
Τεύχος 30
Mega Review The Dagger Of Amon Ra Hardware Test Touch Screen, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Formula One Grand Prix, Spell Shop Indiana Jones and the Fate Of Atlantis Μέρος Α'



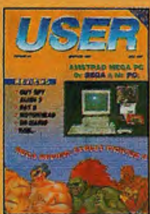
Τεύχος 31
Mega Review Super Mario World, Hardware Test A570 CD-ROM Drive, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Street Fighter II, Spell Shop Indiana Jones and the Fate Of Atlantis Μέρος Β'



Τεύχος 32
Mega Review King's Quest VI, Hardware Test Amstrad 7386, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Super Mario World, SimAnt, Flames of Freedom, Last Ninja 3, Spell Shop Space Quest I, Space Quest IV



Τεύχος 33
Mega Review Rex Nebular, Hardware Test Amiga 1200, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Shadow Of The Beast 3 Μέρος Α', Xenophobe, Civilization, Spell Shop King's Quest 6 Μέρος Α'



Τεύχος 34
Mega Review Street Fighter II, Hardware Test Amstrad Mega PC, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Roger Rabbit's Hare Raising Havoc, Shadow of the Beast 3 Μέρος Β', Spell Shop King's Quest 6 Μέρος Β'



Τεύχος 35
Mega Review Dragon's Lair III, Αφιέρωμα Joystick, Βία & Sex, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Bart Simpson vs Space Mutants Μέρος Α', Navy Seals, Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος Α'



Τεύχος 36
Mega Review The Ancient Art of War in the Skies Αφιέρωμα Sierra On Line Hardware Tet Philips PCD 215 Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Life and Death Μέρος Α' Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος Β', Darkseed



Τεύχος 37
Mega Review Space Quest V, Hardware Test Vidi Amiga 12, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Life and Death Μέρος Β' Spell Shop Gateway



Τεύχος 38
Mega Review Eco Quest II, Hardware Test GAlaxy Multimedia Upgrade Kit Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Goblins 2 Μέρος Α', Spell Shop Legend of Kyrandia



Τεύχος 39
Mega Review Flashback, Αφιέρωμα Εκπαίδευση στην πληροφορική, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Goblins Μέρος Β', Spell Shop Shadow of the Comet



Τεύχος 40
Mega Review Day of the Tentacle, Θέμα Τα σχέδια της Gametek, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Goblins 2 Μέρος Γ', Spell Shop Ultima Underworld II. Εναρξη κυκλοφορίας GAMER.



Τεύχος 41
Mega Review Pirates Gold, Αφιέρωμα Sony, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Chuck Rock Μέρος Α', Spell Shop Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra



Τεύχος 42
Mega Review Privateer, Αφιέρωμα Manga, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Chuck Rock Μέρος Β', Spell Shop Day of the Tentacle



Τεύχος 43
Mega Review Mortal Kombat, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Megalomania Μέρος Α', Spell Shop Alone in the dark Μέρος Α'



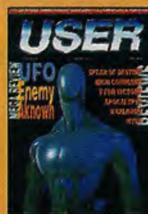
Τεύχος 44
Mega Review Simon the Sorcerer, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Seal Team Μέρος Α', Spell Shop Alone in the dark Μέρος Β', Sam N' Max, Goblins 3



Τεύχος 45
Mega Review Gabriel Knight, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Seal Team Μέρος Β', Megalomania Μέρος Β' Spell Shop Ringworld, Simon the Sorcerer



Τεύχος 46
Mega Review Doom, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Dizzy Prince of the Yolk Folk, Spell Shop Space Quest 5: The Next Mutation, Black Cauldron, Companions of Xanth Α' μέρος



Τεύχος 47
Mega Review UFO Enemy Uknown, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Nippon Safes inc, Spell Shop Gabriel Knight



Τεύχος 48
Mega ReviewS Pagan Ultima VIII, F-14 Fleet Defender, Αφιέρωμα Σατανισμός και Software, Spell Shop Rex Nebular and the Cosmic Gender-Bender, Personal Nightmare



Τεύχος 49
Mega Review Pacific Strike, Spell Shop Dracula Unleashed, Veil of Darkness, Innocent Until Caught Μέρος Α'



Τεύχος 50
Mega Review Police Quest, Αφιέρωμα OCEAN, Spell Shop Kyrandia II, Innocent Until Caught Μέρος Β'



Τεύχος 51
Mega Review Tie Fighter, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Tie Fighter Spell Shop Legend of Kyrandia I, Beneath a Steel Sky



Τεύχος 52
Mega Review Outpost, Spell Shop Shadow of the Comet, Dragonsphere



Τεύχος 53
Mega Review Doom II, Θέμα Virtual Reality, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Sango Fighter, Spell Shop Police Quest Open Season, Lost in Time Μέρος Α'



Τεύχος 54
Mega Review Under a Killing Moon, Spell Shop Day of the Tentacle, Lost in Time Μέρος Β'



Τεύχος 55
Mega Review Wing Commander III, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Mortal Kombat II Death Moves Μέρος Α', Spell Shop Bloodnet Μέρος Α'



Τεύχος 56
Mega Review Hell Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Mortal Kombat II Death Moves Μέρος Β', Spell Shop Noctropolis. Διακοπή κυκλοφορίας GAMER, δισκέτα 3,5 με playable demo Lion King.



Του **Περικλή Γιαννούλη**

Dos Messages

Ξέρατε ότι οι κατασκευαστές της Amiga φρόντισαν να αφήσουν με διάφορους τρόπους όλα αυτά τα χρόνια την υπογραφή τους μέσα στο ίδιο το hardware του μηχανήματος. Ο οποιοσδήποτε μπορεί να βρει αυτά τα μηνύματα με τις οδηγίες μας και με λίγη βοήθεια από τους φίλους του.

Workbench 1.2 - 1.3 Τα μηνύματα που θα δείτε είναι ευχαριστίες προς την αρχική ομάδα κατασκευής του μηχανήματος. Βοοτάρετε κανονικά και αφήστε την οθόνη του Workbench στο μόνιτόρ σας. Τώρα κρατήστε πατημένα τα δύο σετ Shift και Alt στο μηχάνημά σας, με αυτά πατημένα αρχίστε να πατάτε τα function keys (F1, F2...). Ενα διαφορετικό μήνυμα θα εμφανίζεται στο καθένα. Αν κάνετε τα ίδια βάζοντας-βγάζοντας την δισκέτα μπορεί να δείτε κάποιο αυστηρό μήνυμα των κατασκευαστών προς την Commodore.

Workbench 2 Κλικάρετε πάνω στο εικονίδιο του Workbench για να το ανοίξετε. Κρατήστε τώρα παττημένο το Contrl Key, τα δύο Alt και δύο Shift. Με αυτά πατημένα χρησιμοποιήστε το mouse για να επιλέξετε κάποιο από τα εικονίδια του Workbench. Αφήστε τα πλήκτρα και πηγαίνετε πάνω στα μενού του προγράμματος. Διαλέξτε την τελευταία επιλογή και θα δείτε το κρυφό μήνυμα. Για κάθε ένα από τα μενού υπάρχει και διαφορετικό.

Workbench 3 Αυτό είναι δύσκολο και κουραστικό. Αν δεν πετύχει σημαίνει ότι ανοίξατε κάποιες libraries πολλές φορές και πρέπει να ξαναφορτώσετε χωρις start-up sequence και με LoadWB μόνο. Ακόμα αφού bootάρετε μπορεί να χρειαστεί να κλείσετε κάποια tools αν έχετε περισσότερα από 15 ανοιχτά. Τί κάνουμε λοιπόν: 1) Κρατάτε πατημένο το δεξιό πλήκτρο του mouse. 2) Κρατάτε πατημένα τα Control, Shift, Alt πλήκτρα, 3) Διαλέγετε το μενού About από το Workbench 4) Το μετακινείτε σε άλλη θέση (προσέχοντας μην το κλείσετε), κλικάρετε στο Workbench και ξαναρχίζετε από το στάδιο 1. Μετά από 15(!) προσπάθειες θα δείτε το About να αλλάζει και μπορείτε να διαβάσετε τα μηνύματα.

-28.8 Modem; Αν το σκέφτεστε για την Amiga σας μάλλον θα πρέπει να το σκεφτείτε καλά. Αν έχετε κάποιο μηχάνημα A500/A1200/A4000 η serial port στην οποία θα συνδέσετε το εξωτερικό σας modem είναι κακής ποιότητας, σε τέτοιο σημείο που στην καλύτερη περίτωση να τρέχετε το modem σας σα 19200. Οπότε το καλύτερο είναι να πάρετε ένα μηχάνημα των 14.400. Αν όμως έχετε A600 τότε μπορείτε να δοκιμάσετε την τύχη σας (χωρίς όμως να είναι σίγουρο) και σε μεγαλύτερες ταχύτητες. Σε γενικές γραμμές πάντως αρκετά προβλήματα θα αντιμετωπίσετε από τις γραμμές του ΟΤΕ στα 28.800 bauds. Πολλές φορές, ανάλογα και με το πρωτόκολο που θα τρέχετε, το modem μπορεί να κατεβάσει αυτόματα την ταχύτητά του και στα 4800 αν διαπιστώσει ότι η σύνδεση είναι τόσο χάλια. Σε άλλες περιπτώσεις μπορεί να κλείσει αυτόματα. Αν η σύνδεσή σας πέφτει συχνά κάντε τα εξής προκαταρκτικα/αναγνωριστικά πριν κατηγορήσετε το modem σας: 1) Πάρτε τηλέφωνο σε άλλες περιοχές, αφού οι συνδέσεις διαφέρουν πολύ σε ποιότητα από περιοχή σε περιοχή. 2) Δοκιμάστε αν έχετε δεύτερη τηλεφωνική γραμμή να συνδεθείτε από εκεί. 3) Πάρτε τοπικά τηλεφωνήματα αν έχετε προβλήματα σε υπεραστικά. 4) Αν υπάρχει κάποιος άλλος στην περιοχή σας με modem υψηλής ταχύτητας συνδεθείτε μαζί του. Για το θέμα των modem θα ήθελα πολύ να έχω και τις δικές σας απόψεις και προβλήματα. Γράψτε στην διέυθυνση του περιοδικού για την στήλη Workbench. -A4000

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ & ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

Ερώτηση: Τί είδους μνήμη έχει η A4000;

Απάντηση: Η Α4000 δίνεται με 2Mbyte ενσωματωμένη SIMM RAM και έχει άλλες τέσσερις θέσεις για SIMMs του ενός ή τεσσάρων Mbyte Fast Ram. Αυτά είναι 72-pin SIMMs των 80nsec ή γρηγορότερα. Η 4000 μπορεί επίσης να δεχτεί SIMMS των 36-bit αντί των 32-bit καθώς αγνοεί τα υπόλοιπα bit (parity ignore).

Ερ: Μπορεί η 4000 να υποστηρίξει περισσότερους από έναν σκληρούς δίσκους και ποιο είναι το μέγιστο μέγεθος IDE δίσκου που "σηκώνει";

Απ: Φυσικά, αν μιλάμε για IDE δίσκους που έχουν την επιλογή master/slave. Για μια τέτοια περίπτωση πρέπει να έχουν ρυθμιστεί ανάλογα τα configurations των δύο δίσκων. Το μηχάνημα μπορεί να δεχτεί IDE σκληρό μέχρι 2GigaBytes αφού το γνωστό όριο των IDE σκληρών δίσκων στα 512Mbytes είναι πρόβλημα του BIOS των PCs, κάτι που δεν υπάρχει στις Amiga.

-Νέα Amiga;

Με όποιο όνομα κι αν εμφανιστεί (1300-1800) η νέα Amiga, έχει δημιουργήσει τρομερή αδημονία σε όλους τους φανατικούς που πάντα υποστηρίζαμε με λογικά επιχειρήματα ότι η Amiga είναι το καλύτερο μηχάνημα από όλα (PC, Mac, Atari, Silicon Graphics, BBC κλπ) σε σύνολο και σε σχέση τιμής/απόδοσης. Οι τελευταίες φήμες λοιπόν που δεν μας αφήνουν ήσυχους είναι ότι ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει μέχρι τα Χριστούγεννα η νέα Amiga με τιμή κόντα στις 180.000 δραχμές και τα ακόλουθα χαρακτηριστικά: Επεξεργαστή 68030 στα 33/25Mhz, μνήμη 4 Mbyte (2 Chip+ 2 Fast), ενσωματωμένο διπλοχρονιζόμενο CD (300+ Kbytes/sec συμβατό με Mac/CD32/PhotoCD) 80Mbyte σκληρό δίσκο

-DTP

Θέλετε να ασχοληθείτε με DTP στην Amiga και δεν γνωρίζετε με ποια προγράμματα να ξεκινήσετε; Ευτυχώς εμείς εδώ έχουμε μερικές καλές ιδέες: Deluxe Paint 5 (Electronic Arts) Professional Draw (Gold Disk) Expert Draw 3 (HB Marketing) Art Department Professional (ASDG) Image FX (Gold Disk) The Publisher (Disk Company) Profesional Page 3 (Gold disk) Pagestream 2.2 (Soft Logik) Φυσικά εκτός από τις δικές μας ιδέες εσείς θα πρέπει να βάλετε το αναγκαίο hardware καισ την εποχήμα εννοούμε μία 1200 με σκληρό δίσκο και αρκετά Mbytes μνήμη.

-Ξέρατε Οτι...

Μία Amiga 600 είναι 6 φορές ταχύτερη σε εντολές Zoom και Redraw του AutoCAD από έναν γρήγορο 386;

Εκτός από τα γνωστά μας Shareware υπάρχουν και τα Beerware. Σε αυτά τα σπάνια προγράμματα ο κατασκευαστής τους δεν σας ζητάει να του στείλετε χρήματα αλλά... μπύρες!



Ο ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ HACKER

Του **Θοδωρή Λάϊνα**

Η ανάπτυξη των υπολογιστών έδωσε σε πολλούς την ευκαιρία να ασχοληθούν με μία νέα πραγματικότητα που στις αρχές της περασμένης δεκαετίας φάνταζε ως το επόμενο βήμα προς την εξέλιξη. Ολο και περισσότερος κόσμος άρχισε να ασχολείται με τα μαγικά αυτά μηχανήματα που κατέκλυζαν σιγά σιγά τα σπίτια αλλά και τους χώρους εργασίας. Κάποια στιγμή άρχισε να ακούγεται δειλά η λέξη hacker. Πολλοί τότε δεν καταλάβαιναν τι ακριβώς ήταν αυτό γιατί αυτοί που ονομάζονταν έτσι ήταν μία μικρή και ακίνδυνη ομάδα ανθρώπων που μόλις άρχιζε τις «δραστηριότητες» της στον χώρο των υπλογιστών. Μέσα στα επόμενα χρόνια οι hackers έγιναν ο φόβος και ο τρόμος των Αρχών αλλά και τα είδωλα ή αν θέλετε τα πρώτυπα της γενιάς που μεγάλωνε παράλληλα με την ανάπτυξη της τεχνολογίας και των υπολογιστών.

Κάποια στιγμή έγινε μόδα και το hacking ήταν η αγαπημένη απασχόληση όλων όσων ασχολιόντουσαν με τα computer. Τα τελευταία όμως χρόνια και ύστερα από το ανηλεές κυνήγι των κυβερνήσεων όλου του κόσμου (ειδικά μετά από περιστατικά όπου hackers είχαν εισβάλει στα πληροφοριακά συστήματα δημοσίων οργανισμών) τα πράγματα έγιναν πολύ δύσκολα και έτσι η κοινότητα των hackers ξαναγύρισε στα φυσιολογικά της επίπεδα. Εμειναν ενεργοί λίγοι και ριψοκίνδυνοι για να συνεχίσουν την προσπάθεια... Η δημιουργία όμως του Internet και η απίστευτη αναπτυξή του έδωσε νέο χώρο και νέο ενδιαφέρον σε όλους όσους αρέσει να «παίζουν» με τους υπολογιστές και τα προγράμματα των άλλων. Ετσι οι hackers επέστρεψαν δυναμικά στο προσκήνιο... Σε αυτό το τεύχος λοιπόν θα σας δώσω τις κατευθύνσεις και τις πληροφορίες που χρειάζεται κάθε επίδοξος hacker. Το μέχρι που θέλει να φτάσει ο καθένας είναι μία καθαρά προσωπική υπόθεση... 1) Αυτή τη στιγμή το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε αν θέλετε να λέγεστε hacker είναι να καταφέρετε να «δικτυωθείτε» χωρίς να πληρώνετε.

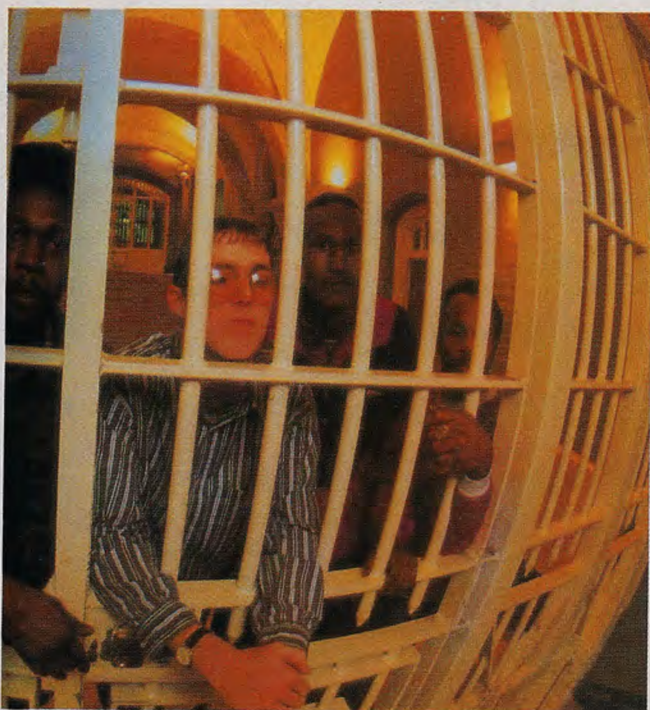
Τα πανεπιστήμια και οι μεγάλες εταιρίες είναι βασικά οι παθόντες αυτής της ιστορίας αφού οι περισσότεροι που κάνουν αυτή την δουλειά χρησιμοποιούν τους δικούς τους κωδικούς χωρίς αυτοί να το παίρνουν και πολύ γρήγορα χαμπάρι. 2) Ο καλός hacker δεν πληρώνει τον ΟΤΕ Παλιότερα το phreaking (hackin στο τηλεφωνικό δίκτυο για δωρεάν τηλεφωνήματα) ήταν πολύ απλή δουλειά. Τώρα οι εταιρίες έχουν πάρει τα μέτρα τους και τα πράγματα δυσκόλεψαν αρκετά. Οποιος ενδιαφέρεται να το επιχειρήσει στην Ελλάδα θα πρέπει να προτιμήσει τα ιταλικά προγράμματα γιατί η τεχνολογία είναι ίδια. 3) Από ψώνια πως πάτε;

Το carting, η κλοπή δηλαδή του νούμερου της πιστωτικής κάρτας και η χρέωση του λογαριασμού του ιδιοκτήτη είναι από τις αγαπημένες και σχετικά πιο ανώδυνες ασχολίες των hackers. 4) Ο καλός hacker διαθέτει χιούμορ.

Τα συστήματα των δημοσίων οργανισμών, κυρίως των ξένων, είναι ένας πολύ πρόσφορος χώρος για κάθε είδους πλάκα. Μπείτε σε μία τράπεζα και αλλάξτε τις ισοτιμίες των νομισμάτων ή κάντε τους μετεωρολόγους να τρελαθούν αλλάζοντας τα στοιχεία των υπολογιστών φέρνοντας το καλοκαίρι μέσα στο χειμώνα. 5) Ο ριψοκίνδυνος αυξάνει το εισοδημά του **Εχει ακουστεί πολλές φορές ότι κάποιοι κατάφεραν να μεταφέρουν χρήματα από κάποιον ξένο λογαριασμό στον δικό τους. Φυσικά ποτέ δεν έγινε από τις τράπεζες επίσημη παραδοχή γιατί η αναστάτωση θα ήταν τεράστια. Η παροιμία πάντως λέει ότι όπου υπάρχει καπνός υπάρχει και φωτιά... 6) Κάντε πλάκα στους φίλους σας και όχι μόνο...**

Ο πιο απλός αλλά και έξυπνος τρόπος να κάνετε κάποια αθώα φάρσα είναι να αλλάξετε το μήνυμα στον τηλεφωνητή κάποιου. Μπορείτε να του βάλετε το δικό σας μύνημα και αυτός φυσικά να μην το πάρει χαμπάρι για αρκετό καιρό. Αυτές είναι κατά βάση οι πλέον απλές και ταυτόχρονα ανώδυνες καταστάσεις που μπορεί ένας hacker να δημιουργήσει με τον υπολογιστή του. Οι παρακάτω περιπτώσεις που θα αναφέρουμε αφορούν ζητήματα ηθικής και ακόμη μεγάλου προσωπικού ρίσκου, για αυτό μην σας μπουν τίποτα πονηρές ιδέες γιατί σε μερικές από αυτές τις περιπτώσεις μπορεί να βρεθείτε μπλεγμένοι σε πραγματικά πολύ επικίνδυνες καταστάσεις. 1) Ηλεκτρονική αλληλογραφία Στο εξωτερικό δεν παραβιάζονται τα e-mail. Στην Ελλάδα φυσικά αυτό δεν θα μπορούσε ποτέ να ισχύσει και έτσι τα e-mail εδώ παραβιάζονται συνεχώς. Ζήτημα ηθικής του καθενός λοιπόν για το κατά πόσο θα πρέπει να τον απασχολούν τα προσωπικά μυνήματα του άλλου. 2) Απόρρητες πληροφορίες.

Πολλοί είναι αυτοί που ζητούν από κάποιον hacker να αποσπάσει πολύτιμες



πληροφορίες. Αν μπορούσατε να δείτε το e-mail κάποιου ικανού hacker θα βλέπατε να του ζητούν φοβερά και τρομερά πράγματα. Συνεργασίες για βιομηχανική κατασκοπεία, πληροφορίες από τράπεζες για στοιχεία σημαντικών προσώπων (βουλευτών, επιχειρηματιών, καλλιτεχνών), ακόμη και υποκλοπή των θεμάτων των Γενικών εξετάσεων από το Υπουργείο Παιδείας (και γρήγορα παρακαλώ...). Αλλωστε οι hackers έγιναν διάσημοι και γνωστοί σε όλο τον κόσμο όταν κάποιοι από αυτούς άρχισαν να παίζουν με τους υπολογιστές και τα αρχεία των Στρατιωτικών Αρχών σε όλο τον κόσμο. 3) Καταστροφές και προστασία αρχείων.

Ο ικανός hacker μπορεί αν θέλει να ισοπεδώσει κάποιο σύστημα. Δεν χρειάζεται να επεκταθούμε... Επίσης πολύ συχνά κάποιοι ζητούν κάποιο ασφαλές μέρος για να βάλουν κάποιο αρχείο τους. Τις περισσότερες φορές άσχετα αν ο hacker το ξέρει ή όχι (αν και φυσικά μπορεί αν επιθυμεί να το μάθει) τα αρχεία αυτά είναι προιόντα κλοπής και περιέχουν σημαντικές πληροφορίες. Στην προκειμένη περίπτωση το μόνο που κάνει ο hacker είναι να δώσει απλώς ένα ασφαλές account. Για φανταστείτε όμως να σας ζητήσει κάποιος ένα account εσείς ανύποπτοι να του το δώσετε και μετά από καιρό να μάθετε πως αυτό που κρύψατε ήταν πληροφορίες κλεμμένες από τους υπολογιστές του Πενταγώνου... Τελικά τι είναι οι hackers; Ανήσυχα πνεύματα; Τρομοκράτες; Αργόσχολοι που δεν έχουν τι να κάνουν και ασχολούνται με το να παίζουν με τον υπολογιστή τους όλη τη μέρα; Εξυπνα άτομα που βλέπουν την όλη υπόθεση σαν παιχνίδι; Οι κοινωνικοί επαναστάτες του παρόντος και του μέλλοντος; Μήπως κάτι από όλα αυτά μαζί; Το σίγουρο είναι ότι οι κυβερνήσεις άρχισαν εδώ και καιρό να ασχολούνται σοβαρά μαζί τους. Εδώ και χρόνια στην Αμερική, μετά την ενεργό ανάμιξη του FBI, ο hacker αντιμετωπίζεται ως κοινός εγκληματίας. Η Ευρώπη και ειδικά κάτι χώρες που είχαν ταχύτατες γραμμές, όπως η Νορβηγία, ήταν για τους hackers πραγματικός παράδεισος. Μέχρι που κάποια μέρα μία δημοσιογράφος έβγαλε τον γιο της (που ήταν φυσικά hacker) στην τηλεόραση. Την επόμενη μέρα έγιναν σε όλη την Ευρώπη μαζικές συλλήψεις, κατασχέσεις εξοπλισμού και δίκες για χρέη προς τις τηλεφωνικές εταιρίες. Πάντως στην Ευρώπη τα πράγματα εξακολουθούν να είναι κάπως καλύτερα από την Αμερική η οποία με την σειρά της πλεονεκτεί στο θέμα του Internet αφού εκεί διατηρείται ακόμη η ανωνυμία του χρήστη σε αντίθεση με την Ευρώπη όπου οι διαχειριστές των βάσεων (sysops) λειτουργούν ως μεσολαβητές και μπορούν να ελέγχουν το τι συμβαίνει και φυσικά να επεμβαίνουν αν οι ίδιοι το κρίνουν αναγκαίο σε μία συνομιλία π.χ. Αυτό που πιστεύω είναι ότι στην πλειοψηφία τους οι hackers είναι άτομα με υψηλό δείκτη νοημοσύνης που απλώς προσπαθούν να εκφρασθούν ή ακόμη και να παίξουν μέσω των υπολογιστών. Το αν η εξάπλωση των υπολογιστών αλλά και οι δυνατότητες που ήταν φυσικό να ανοιχθούν σε αυτά τα άτομα είναι δυνατό να προκαλέσουν προβλήματα σαν αυτά που προανέφερα είναι μία άλλη ιστορία. Είναι απολύτως φυσικό να υπάρξουν και άτομα που θα κοιτάξουν να εκμεταλλευτούν με επιβλαβές τρόπο τις ικανότητες και τις δυνατότητες που έχουν αλλά αυτό παντού δεν συμβαίνει; Το σίγουρο πάντως είναι ότι η παρανομία θα περάσει μέσα από τα συστήματα πληροφορικής (αν δεν έχει ήδη περάσει). Δεν χρειάζεται να πάρει κάποιος περίστροφο και να μπει να κλέψει μία τράπεζα. Θα μπορεί να το κάνει από το σπίτι του! Φυσικά ο κίνδυνος της σύλληψης παραμένει ο ίδιος αλλά όσο οι συναλλαγές και οι πληροφορίες θα περνάνε μέσα από τα δίκτυα θα αλλάξει και ο τρόπος που γίνονται οι παράνομες πράξεις. Αυτό που θεωρείται δεδομένο είναι η μαζική εισβολή στα δίκτυα όλο και περισσότερου κόσμου. Ο καθένας θα ψάχνει και θα ασχολείται με αυτό που τον ενδιαφέρει και φυσικά θα υπάρχουν πάντα μικρά ή και μεγαλύτερα παιδάκια που θα ψάχνουν λίγο περισσότερο και θα πειράζουν διάφορα πράγματα.



Βαρεθήκατε να τα λέτε στην ΣΕΜΙΝΑ? Ε! ρε παιδιά ΤΩΡΑ ΠΕΙΤΕ ΤΑ ΣΤΟΝ ΑΝΔΡΕΑ

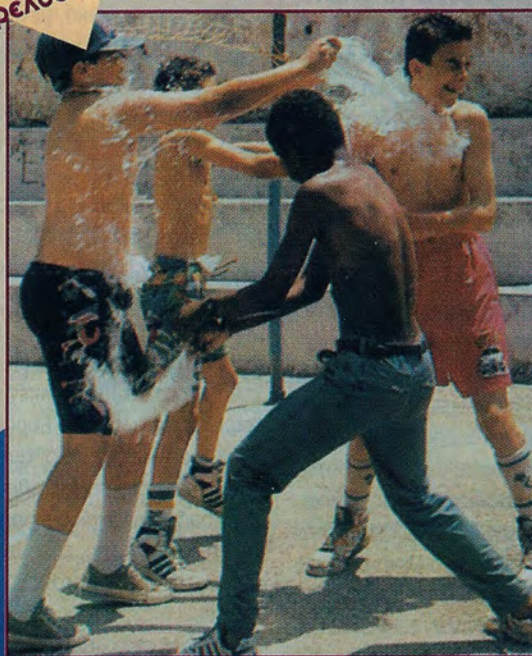
Του **"DALTON"**

16 ΧΡΟΝΙΑ ΦΑΓΟΥΡΑ

Πόση ώρα θα περιμένω να μου τραβήξετε την φωτογραφία; Αλλάξατε φίλμ, μάθατε ότι έπρεπε να αλλάξετε φακό τώρα ρωτάτε ποιο κουμπάκι πατάμε για να φωτογραφήσουμε. Επιτέλους/συντομεύετε γιατί πιάστηκα.



Εδώ μερικοί αναγνώστες του USER "μπουγελώνονται" γιατί δεν θέλουν να πιστέψουν ότι το καλοκαίρι είναι πια παρελθόν!





Τώρα με τον Ντομινίκ θα πάρουμε πρωτάθλημα; Γιατί αν δεν πάρουμε και φέτος θα αρχίσω να κάνω παρέα με τους φιλάθλους του Ολυμπιακού στο ποδόσφαιρο.



ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ
V δικύλινδρος κινητήρας 100 κ.εκατ.
85,7 ίπποι βάρος: 172 κιλά



Μην στενοχωριέσαι μου είπαν, οι γιατροί που θα σε εξετάσουν ξέρουν! Είμαι 10 ώρες με αυτό το μαραφέτι στο κεφάλι και ακόμα περιμένω να μάθω τι ξέρουν!
Τελικά ρε παιδιά, δεν ξέρω τι ξέρουν αυτοί για μένα, αλλά εγώ για τους χυμούς ξέρω!









ΤΙ ΣΟΥ ΖΗΤΑΩ ΚΟΠΕΛΑ ΜΟΥ! ΝΑ ΤΡΑΒΗΞΕΙΣ ΤΗΝ ΣΚΑΝΔΑΛΗ ΣΟΥ ΖΗΤΗΣΑ· ΑΛΛΑ ΒΛΕΠΩ ΟΤΙ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΤΟ ΚΑΤΑΦΕΡΕΙΣ ΘΑ ΕΧΟΥΜΕ ΘΡΗΝΗΣΕΙ ΕΝΑ ΑΚΟΜΑ ΘΥΜΑ ΤΗΣ ΑΝΙΚΑΝΟΤΗΤΑΣ ΝΑ ΜΕ ΣΚΟΤΩΣΕΙ, ΓΙΑ ΤΗΝ ΦΑΤΣΑ ΠΟΥ ΕΧΩ!

Η μασκώτ του περιοδικού εδώ και δύο μήνες είναι ο ΠΕΡΙΚΛΗΣ. Ενας γάτος ο οποίος σας τον χαρίζουμε γιατί ο χώρος που ζει σήμερα είναι μικρός. Οποιος ενδιαφέρεται μπορεί να τον αποκτήσει τηλεφωνώντας στο 5148032, και Εφη.



ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ BYTES



ΣΚΑΡΦΑΛΩΝΕΙ Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ



- "Τι'σου είναι ο άνθρωπος", αιώνια ερώτηση και άντε εγώ τώρα να το εξηγήσω σε 400 περίπου λέξεις όχι δηλαδή ότι αναλύεται αλλά μου έχουν πει ότι τόσες λέξεις πρέπει να γράφω για να γεμίζει η σελίδα. "Τι'σου είναι ο άνθρωπος" που θα βρω εγώ 400 λέξεις για να γράψω; Τέλος πάντων ας προσπαθήσω. Μια λέξη, δυο λέξεις, τρεις λέξεις, τέσσερις λέξεις... Τί; Οχι έτσι, "τι'σου είναι ο άνθρωπος" με τίποτα δεν ικανοποιείται, τελικά δε ξανασχολούμαι με οδηγίες και τέτοια. Σκαρφαλώνω λοιπόν, συγκλονιστική λέξη, σκεφτήτε απλά σε πόσα πράγματα, ή έννοιες, σκαρφαλώνουμε καθημερινώς. "Σκαρφαλώνω σε κυκλοφοριακά ύψη" σίγουρα, "Σκαρφαλώνω στη κορυφή" μπούρδες, "Σκαρφαλώνω εκεί όπου έχουν πέσει όλοι οι άλλοι" αυτό είναι. Για σκεφτήτε ότι στην κορυφή τελικά σκαρφαλώνουν διαφορετικά ζώντα και μη είδη, το καθένα βέβαια με το δικό του ξεχωριστό τρόπο. Τελικά για να σκαρφαλώσεις χρειάζονται γερά πατήματα και σωστές έλξεις. Σημείωση: Απόσταση εδάφους κορυφής 400 έλξεις και όχι 400 λέξεις, έτσι για να μαθαίνετε.

Πάτημα: Οποιος νύχτα περπατεί...πατεί (συμπληρώστε τις τελείες και κερδίσατε).

Έλξη: Φαινόμενο μεταξύ ετερόνυμων.

Πάτημα: Ο ιπτάμενος Ολλανδός πάτησε την γη.

Έλξη: Αυτό που σίγουρα νιώθει η μικρή Ολλανδέζα για τον πιο πάνω συμπατριώτη της.

Πάτημα: Τελευταίο και σκαρφάλωσα.

Έλξη: Εφτασα τελικά στην κορυφή, τώρα δεν υπάρχει περίπτωση να πέσωωωωω

ω!
ω!
ω!
ω!
ωχ!

ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ SONY PSX - SATURN - VIRTUAL BOY - JAGUAR - CD32 - 3DO - AMIGA 500, 600, 1200 - 32X - SNES - MD - GG - GB - MS - NES 8 BIT.
ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ ΤΗΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΚΟΝΣΟΛΩΝ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΧΡΗΜΑΤΙΚΗ ΔΙΑΦΟΡΑ.
ΕΞΥΠΗΡΕΤΟΥΜΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΜΕ ΤΙΤΛΟΥΣ ΠΡΩΤΗΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΠΑΛΙΟΤΕΡΟΥΣ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΙΔΙΟ ΔΥΣΕΥΡΕΤΟΙ.
ΕΠΙΣΚΕΥΑΖΟΥΜΕ ΚΑΙ ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΓΙΑ ΝΑ ΔΕΙΞΟΥΜΕ ΤΟ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ ΜΑΣ.
ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΓΙΑ "ΔΥΣΚΟΛΑ" ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΚΑΙ ΕΝΗΜΕΡΩΝΟΥΜΕ ΣΩΣΤΑ ΔΕΙΧΝΟΝΤΑΣ ΣΑΣ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ.
ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΑΣΤΕ ΜΕ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΡΟΣΠΑΘΩΝΤΑΣ ΝΑ ΕΠΕΚΤΕΙΝΟΥΜΕ ΤΟΝ ΘΕΣΜΟ ΤΩΝ CLUB ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.
ΑΝΟΙΓΟΥΜΕ ΜΕ ΤΟ "ΚΛΕΙΔΙ ΣΤΟ ΧΕΡΙ" AMIGA-CLUB'S ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΟΛΟ ΤΟΝ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΟ KNOW-HOW.
ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΚΑΣΕΤΕΣ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΑΓΟΡΑΣΕΙ ΑΠΟ ΜΑΣ, ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΠΟΣΟΤΗΤΑ ΑΠΟ ΙΔΙΩΤΕΣ ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ.

ΦΡΕΣΚΟ ΠΡΑΓΜΑ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

MD
SAMPRAS 96
FLINTSTONES
MEGAMAN THE WILY WARS
FEVER KITCH SOCCER
SUPERMAN
X-MEN 2
STREET OF RAGE 3
ZERO THE KAMIKAZE SQUIRE
PHANTASY STAR IV (NTSC)
LIGHT CRUSADER
BEYOND OASIS (NTSC) RPG
NEW HORISONS (NTSC) STRAT
PRIMAL RAGE (NTSC)
MS PACMAN
AERO THE ACROBAT 2
DOUBLE DRAGON 5 (NTSC)

SN
PRIMAL RAGE (NTSC)
NINJA GAIDEN TRILOGY (NTSC)
CANNONDALE CUP
ITCH SCRATCH
KING ARTHUR AND THE KNIGHT OF JUSTICE (NTSC)
FINAL PHANTASY II

SATURN
BUG (ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ)
DAYTONA (ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ)
STREETFIGHTER THE MOVIE
RACE DRIVIN
SUPER VOLLEYBALL
BASKETBALL DANKSHOT
SLAMDANK

SONY
PHILOSOMA
STREETFIGHTER
ACE KOMBAT
DRAGON BALLZ
ARC THE LAD
JUMPING FLASH
WINNING ELEVEN

GB
DONKEY KONG LAND
PRIMAL RAGE
TRUE LIGS

GG
NBA ACTION
BUBBLE BUBBLE
PRIMAL RAGE

ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ
VIRTUAL BOY
SEGA SATURN ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ
ΜΕ SCART
ΚΑΡΤΑ SATURN
ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙ ΤΑΝΙΕΣ CDi
ΜΕΤΑΤΡΟΠΕΑΣ ΟΘΟΝΗΣ PC
MGA ΜΕ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ΟΛΕΣ ΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ
ADAPTOR ΓΙΑ ΤΟ SATURN ΝΑ ΠΑΙΖΕΙ ΤΑ ΕΥΡΩΠΑΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΟΛΟΙ ΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΣΤΟ MS ΑΠΟ 900ΔΡΧ. Η ΚΑΣΕΤΑ

GG ΜΟΝΟ 2.900
COLUMNS
PSYCHIC WORLD

GG ΜΟΝΟ 4.900
SPACE HARRIER
DONALD DUCK (THE LUCKY DIME CAPER)
AC BATTLER
BATMAN RETURNS
WONDER BOY
MASTER OF DARKNESS
4 σε 1
SONIC 1
SUPER MONACO GP

GG ΜΟΝΟ 6.900
SONIC 2
PAC-MAN
CASTLE OF ILLUSION
ECCO THE DOLPHIN
COOL SPOT

GG ΜΟΝΟ 7.900
MORTAL KOMBAT I I
SONIC CHAOS
DOUBLE DRAGON (THE REVENGE OF BILLY LEE)
DESERT STRIKE
MAN OVERBOARD

GG ΜΟΝΟ 8.900
FIFA SOCCER
NBA JAM

GG ΜΟΝΟ 9.900
CHOPLIFTER III
WWF RAW
F1
SONIC TRIPLE TROUBLE
MORTAL KOMBAT II (11.900)
NBA JAM T.E. (13.900)
X-MEN (21.900)

GB ΜΟΝΟ 1.900
TETRIS
BULDER DASH

GB ΜΟΝΟ 2.900
GARGOULES
SOLAR STRIKER
R-TYPE
MAGNETIC SOCCER
DR MARIO
FORTRES OF FEAR
KWIRK
WORLD CUP
PAPER BOY

GB ΜΟΝΟ 3.900
K.O.BOXING
METROID I
DOUBLE DRAGON
PAPER BOY 2
POP UP
QUARTH
SUPER STARS 2
YOSHI'S COOKIE
BOXING
HAL WRESTLING
XENON 2
MEGA MAN

GB ΜΟΝΟ 4.900
BASEBALL
TOP GUN
ALIEN 3
TIP OFF
COOL WORLD
DOUBLE DRAGON 3
EMPIRE STRIKES BACK
NAVY SEALS
T2
GOAL
MICKEY'S DANGEROUS CHASE
CHESSMASTER
JURASSIC PARK
GREMLINS 2
TURTLES II
SPIDERMAN 2
CASTELVANIA
MEGA MAN II

NINJA TARO
KICK OFF
BATTLETOADS
STARHAWK

GB ΜΟΝΟ 5.900
MARIO 2
BEETLEJUICE
CASTELVANIA II
LETHAL WEAPON
KINGDOM CRUSADE
HOOK
DONKEY KONG
WARIO LAND (7.900)
ROAD RASH (8.900)

NES ΜΟΝΟ 3.900
TETRIS
BOULDER DASH
EXCITE BIKE
THE SIMPSON'S
R.C. PRO ARM
TENNIS
MARIO BROS
DOUBLE DRIBBLE
STRUMPF
FAXANADY

NES ΜΟΝΟ 4.900
TERMINATOR 2
KICK OFF
PARASOL STARS

MD ΜΟΝΟ 2.900
MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER
DAINAKOUMUZA
RENT A HERO

MD ΜΟΝΟ 3.900
SONIC 1
CYBERBAN
TOE JAN & EART
TALMIT'S ADVENTURE
GOHIARES (JAP)
SONIC 2 (JAP)
PHELIOS (JAP)

MD ΜΟΝΟ 4.900
TAZ-MANIA
CRACK DOWN
THE TERMINATOR
CRUE BALL
TECMO SUPER BOWL
SUPER WRESTLEMANIA
BALLZ

MD ΜΟΝΟ 5.900
SUNSET RIDERS
BOXING
BACK TO THE FUTURE III

MD ΜΟΝΟ 6.900
WORLD CHAOS LEADER BOAD
SONIC 2 (JAP)
SOLDIERS OF FORTUNE (USA)
LOTUS TURBO CHALLENGE
SPLAHERHOUSE 3
JURASSIC PARK (USA)
CORPORATION
TURBO OUTRUN (JAP)
SONIC 2
JURRASSIC PARK
THE SUPER SHINOBI (JAP NO BOX)
LICK'S ATTACK CHOPER
GENERAL CHAOS

MD ΜΟΝΟ 7.900
THE LAST VIKINGS (USA)
ULTIMATE SOCCER
SPIDERMAN
SPIDERMAN/T-MAN
WIZ'N' LIZ
TEAM USA BASKETBALL

MD ΜΟΝΟ 8.900
STREET FIGHTER II (JAP)
MIGHT AND MAGIC
SWORD OF SODAN

ZOMBIES
PUNGEONS DRAGONS (΄ύ® εΣ Πφῦδε Σ)
SHINOBI III
GAUNTLET IV
THE LEGEND OF GALAHAD
MEGALOMANIA

MD ΜΟΝΟ 9.900
WORLDL TOURNAMENT SOCCER
PRO MOVES SOCCER (USA)
STREET FIGHTER II

MD ΜΟΝΟ 11.900
BIULLS VS BLAZERS
SHAQ-FU
AGASSI TENNIS
SUBTERRANIA
ASTERIX

MD ΜΟΝΟ 12.900
THE INCREDIBLE HULK
SUPER STREET FIGHTER II (JAP)
UNDEAD LINE (JAP)
MORTAL KOMBAT 1
WORLD OF ILLUSION
ANIMANIACS
STARTREK (USA)
DESERT STRIKE
WORLD CUP USA '94
LEMMINGS 2
FATAL FURIS
CASTELVANIA (GEN)

MD ΜΟΝΟ 13.900
TWO TRIBES: POPULOUS II
FIFA '94
PHANTASY STAR III
ART OF FIGHTING
ECCO THE DOLPHIN
SECOND SAMURAI
FIFA '94

MD ΜΟΝΟ 14.900
NBA JAM
SHADOWRUN (USA)
RISE OF THE ROBOTS
DRAGON
ASTERIX
RISE OF THE ROBOTS
STREET OF RAGE 2

MD ΜΟΝΟ 16.900
PRINCE OF PERSIA
GENERATION LOST
ALADDIN
DESERT STRIKE
MEAN BEAM MACHINE

MD ΜΟΝΟ 17.900
FATAL FURY 2 (JAP)
BLADES OF VENEGEANCE
SONIC 3
X-MEN
RACHICAL REX
JAM IT (GEN)
LION KING
NIGEL MANSHELL

MD ΜΟΝΟ 18.900
ZERO TOLERANCE
STRIKER
SPARKSTER
DOUBLE DRIBLE (USA)
MEGA TURRICAN
SYNDICATE
SPARKSTER
BUBBLE AND SQUEAK
NBA SHOWDOWN
BUBBLE 'N' SQUEEK
GENERATION LOST

MD ΜΟΝΟ 19.900
SENSIBLE SOCCER
BODYCOUNT
RISTAR
RED ZONE
ACME ALL-STARS
THE PAGEMASTER
MICRO MASHINES 2

SONIC AND KNUCKLES
SOLEIL
JUNGLE STRIKE
MIGHTY MAX
SYLVESTER AND TWEETY
NBA ACTION '95
A MORETTI RACING
ALIEN SOLDIER
GREATEST HEAVYWEIGHTS
POWER RANGERS
WWF RAW
MORTAL KOMBAT II
MICKEYMANIA

MD ΜΟΝΟ 21.900
SCELETON KREW
THE JUNGLE BOOK
OUTRUNNERS (USA)
URBAN STRIKE
STREETS OF RAGE 3
NBA JAM T.E.
RODAL RASH 3
POWER RANGERS
PSYCHO PINBALL
NIGEL MANSELL INDYCAR
CLAY FIGHTER (USA)
DESERT DEOMOLITION
NBA LIVE '95
FIFA 95
MEGA TURRICAN
CANNON FODDER
ASTERIX 2
PITFALL
WHIRLWIND SMOOKER
TOUGHMAN CONTEST
SPIDERMAN
BONKERS

MD ΜΟΝΟ 22.900
SHINNING FORCE II
PETI SAMPRAS TENNIS
EARTH WORM JIM
STARGATE
LETHAL ENFORCERS II
TRUE LIES
WOLVERINE
THE JUNGLE BOOK
DUNE II
EARTH WORM JIM
NBA ACTION '94 (USA)
SUPER MONACO GP II
PHANTASY STAR II
STREET RACER
PIRATES OF DARK WATER

MD ΜΟΝΟ 23.900
STARGATE (USA)
V.R. VIRTUA RACING (JAP)

MD ΜΟΝΟ 24.900
ROCK 'n' ROLL RACING (USA)
SHINING FORCE
MAXIMUM CARNAGE (USA)
X-MEN 2

MD ΜΟΝΟ 25.900
SUPER STREET FIGHTER II
JURASSIC PARK II (USA)

PHANTASY STAR IV (35.000)

SN 3.900
BATTLE CLASH (LIGHT GUN)
DRAKKHEN (JAP)

SN 4.900
STR.FIGHTER II
THE INCREDIBLE CRASH
JAMES BOND JR.
BILL LAIMBEER'S CORNBOT BASKETBALL
WINGS II
SUPER CNP SOCCER
FINAL FIGHT (JAP)
PRO SOCCER (JAP)
THE ROCKETTEER
R-TYPE (JAP)
PILOTWINGS (JAP)
SUPER STARWARS (JAP)

SN 5.900
WRESTLEMANIA

SN 6.900
F-ZERO
THE MAGICAL QUEST (STARRING MICKEY MOUSE)
RASHING BEAT (JAP)
SMASH TENNIS
TURTLES IN TIME

SN 7.900
ADAMS FAMILY
BUSTER BUSTS LOOSE
HOME ALONE 2
ROAD RUNNER
LAST MOTION HERO
STAR WING (NO BOX)
SUPER WRESTLEMANIA
SKY BLAZER
CLAY FIGHTER (USA)

SN 8.900
MAGIC SWORD
BUBSY
GROOF TROOP
SUNSET RIDERS
STARFOX
EQUINOX
T Z
CHESTER CHECTAH
TOO COOT TO FOOT
SPR TENNIS
MORTAL COMBAT
BATTLETOADS
FINAL FANTASY IV (JAP)
BART'S NIGHTMARE (USA)

SN 9.900
SPR ADVENTURE ISLE
TURRICAN
MYSTIC QUEST LEGEND
MORT. KOM. I (NO BOX)
SUPER STAK WARS (NO BOX)
ACT RAISERS
ULTIMATE FIGHTER (USA)
NBA ALL STAR CHALLENGE (USA)

SN 10.900
DESERT FIGHTER

SN 11.900
WORLD CUP STRIKES
R-TYPE III
POPULUS
SENSIBLE SOCCER
SPACE ACE

SN 12.900
THE LEGEND OF ZELDA (A LINK TO THE PAST)
COOL SPOT
WORLD CUP USA '94

SN 13.900
DONKEY KONG
DOP'S TWIN PREE
RAINBOW ADV.
FATAL FURY 2
FINAL FIGHT II

SN 14.900
RISE OF THE ROBOTS
DRAGON
SATURDAY NIGHTS
STAMMASTERS
VIRTUAL BART
KEVIN KEAGAN'S
PLAYER MNGS
FIFA INT SOCCER
NINJA WARRIORS
EMPIRE STRIKES BACK (NO BOX)
TURN AND BURN
RABBIT RAMPAGE
CHOPLIFTER 3
FATAL FURY II (USA)

SN 15.900
SPR BOMBERMAN

SN 16.900
ANIMANIACS

BARKLEY SHUT UP & JAM
WOLVERINE
TURN & BURN

SN 17.900
SPR PUTTY
ASTERIX

SN 18.900
WWF RAW
STAR TREK (USA)
SUPER METROID (USA)

SN 19.900
THE INCREDIBLE HULK
MICKEYMANIA
RABBIT RAMPAGE
CANNON FODDER
SECRET OF MANA
TECMO SPR NBA
STAR TREK

SN 21.900
INDIANA JONES
GREATES ADVENTURES
MORT. KOM. II
POWER RANGERS
SYNDICATE
STREET RACER
PUNCH OUT
MICRO MACHINES
SIDE POCKET
MICHAEL JORDAN CHAOS IN THE WINDY CITY
JURASSIC PARK II
SPIDERMAN (USA)

SN 22.900
POCKY & POCKY 2
INDY CAR (NIGEL MANSELL)
ALADDIN
JUNGLE BOOK
THE ADV. OF BATMAN & ROBIN
RETURN OF THE JEDI
BREATH OF FIRE (USA)
EARTH BOUND

SN 23.900
TRUE LIES
PITFALL
PINKBALL
CLAY FITHTER 2
SUPERMAN
THE SMURFS
KNIGHTS OF THE ROUND
BLACK HAWK
BRUTAL (PAWS OF FURY)
SPR. CEASARS PALACE
TOP GEAR 3000
POWER DRIVE
MAXIMUM CARNAGE

SN 24.900
HAGANE
EARTH WORM JIM
JUDGE DREDA
LORD OF THE RINGS
FATAL FURY SPECIAL
UNIRALLY
ILLUSION OF TIME
SPIDERMAN
PAC ATTACK
EARTH BALLING (USA)

SN 25.900
JUSTICE LEAGE
DOUBLE DRAGON
JUNGLE STRIKE
PAC-IN-TIME
X-MEN
SPR SOCCER (INT'L)
SPR. STR. FIGHTER II
WOZARDRY V

SN 26.900
NBA JAM T.E.
EYE OF THE BEHOLDER

SN 28.900
SAMURAI SHODOWN

SN 32.900
NBA LIVE '95

GG
3-D-O PANASONIC (ΑΠΟ 9.000)
GEX (ΕΦΘΑΣΕ)
CORPS KILLER
SUPER STREETFIGHTER II
X.TURBO
QUARANTINE
FIFA
OFF WORLD INTERCEPTOR
THEME PARK
MYST
STAR WARS REBEL ASSAULT
STAR CONTROL II
DRAGON'S LAIR
MICROCOSM
SAMURAI SHOWDOWN
NIGHT TRAP
NEED FOR SPEED
ROAD RASM
SHADOW
MAD DOG
MAD DOG II
WHO SHOT JOHNNY ROCK?
ESCAPE FROM THE MONSTER MANOR
CRIME PATROL
GRIDER'S
SHOCK WAVE
SHOCK WAVE OPERATION
JUMPGATE
SLAYER
STELLAR 7
WIND COMMANDER
FLASHBACK
JAMMIT
SLAM JAM
HELL

CD32
DARKSEED (15000)
TOP 100 GAMES OF 1200 (13000)
JAMES POND (3900)
INTERNATIONAL KARATE (3500)
SABRE TEAM (4900)
FIRE FORCE (4900)
SUMMER OLYMPIX (3900)
ZOOL (2900)
BATTLE TOADS (2900)
SKELETON CREOU 6900
TOP YEAR 2 6900
DEATH MASK 6900
BODY BLOWS 5900
NAUGHTU ONES 5900
QUICK 6.900
BANCHEE 5900
RICE OF THE ROBOTS (8900)
SLEEP WALCER (8900)
ARCADE POOL (8900)
ALL TERAIN VEHICLE (8400)
LOTOS TRILOGH (9900)
TOP GEAP 2 (8900)
LIBERATION (6900)

ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ
3-D-O F2-10 ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ 159.000 ΜΕ 4 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
MEGA DRIVE + GAME 36.900
MEGA DRIVE + NBA ACTION 45.900
SN + GAME (FIFA Η DONKEY + KONG) 52.900
GAME BOY ΔΙΑΦΑΝΕΣ 21.000
SEGA SATURN ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ ΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΕ ΦΟΒΕΡΗ ΤΙΜΗ !!!
SONY PLAYSTATION !!! 149.000

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ
MEGADRIVE 26.900 (ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ)
SN 31.900 (ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ)
GB 9.900 (ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ)
G.GEAR 20.900 (ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ)
32X 39.900 (ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ)
MEGA CD 29.900 (ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ)
JAGUAR 48.800
JOYPAD 3-DO (4 ΜΟΝΤΕΛΑ) ΑΠΟ 9.000
JOYPAD SATURN
JOYPAD SONY
JOYPAD NES, MS, AMIGA
ΚΑΛΩΔΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ **ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ**
ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΤΕΣ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ
ADAPTOR ΓΙΑ ΜD ΚΑΙ SN. ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ.

ΟΛΕΣ ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΕΙΝΑΙ ΜΑΖΙ ΜΕ Φ.Π.Α. ΔΗΛΑΔΗ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ - ΑΝΟΙΚΤΑ ΚΑΙ ΑΡΓΙΕΣ

CONSOLE CLUB

• **ΚΑΛΛΙΘΕΑ**: ΓΡΥΠΑΡΗ 53 ΤΗΛ.: 9594100 - 9596262 • **ΑΙΓΑΛΕΩ**: ΕΥΑΓΓΕΛΙΣΤΡΙΑΣ 6 & ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308 ΤΗΛ.: 5310330
• **ΡΕΝΤΗΣ**: ΦΛΕΜΙΝΓΚ 17 ΤΗΛ.: 4813859 7 ΗΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 11:00 - 2:00 & 5:30 - 8:30 ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΡΓΙΕΣ
ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ AMIGA, SEGA, SN, 3DO, SONY, JAGUAR, NEOGEO, ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΛΩΔΙΑ ΓΙΑ MONITORS ΚΑΙ ΤΗΛΕΟΡΑΣΕΙΣ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

SPELL SHOP

Του Π. "ShadowCaster" Δημόπουλου

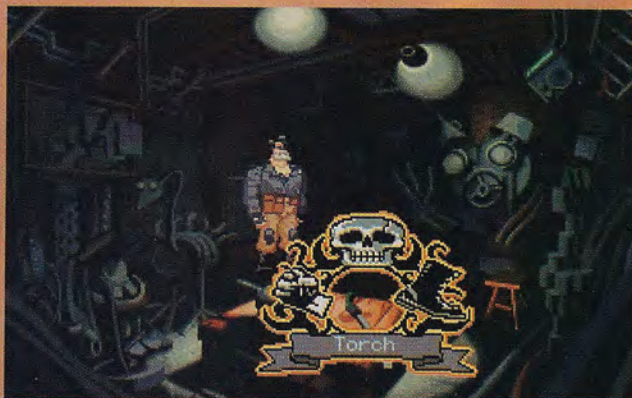
Και πάλι μαζί. Τι, νομίζατε ότι θα με ξεφορτωνόσασταν τόσο εύκολα; Δηλαδή δεν έχει κανείς το δικαίωμα να έχει κάποιο προσωπικό πρόβλημα και να λείψει λίγο καιρό χωρίς κάποιος κύριος "Temporary" να σφετεριστεί τη θέση του; Δηλαδή θα σου άρεσε κύριε Σάμιε να αυτοονομαζόμουν Διευθυντής Σύνταξης; Ευτυχώς όμως δεν είμαι κορόϊδο ώστε να κάνω κάτι τέτοιο, χε χε. Τέλος πάντων, για πρώτη και τελευταία φορά (και υπό την καθοδήγηση του Tempus) σε συγχωρώ.

Αρκετά όμως ασχολήθηκα με τα κατορθώματα του βάζελου, έεε συγγνώμη του Σάμιου θέλω να πω. Κατά τ' άλλα αυτό ήταν ένα πολύ επεισοδιακό καλοκαίρι. Ιδίως ο Αύγουστος ήταν πραγματικά "καυτός". Τι να πρωτοαναφέρει κανείς; Το τρομερό Full Throttle της LucasArts ή τη συνέχεια του Shadow of the Comet, του καλύτερου adventure όλων των εποχών. Και φυσικά αναφέρομαι στο εκπληκτικό Prisoner of Ice από την Infogrames. Για να μην αναφέρω τα campaigns που παίχτηκαν στο διάστημα του καλοκαιριού. Ούτε η ίδια η Menzoberranzan δε γλίτωσε από την οργή του ShadowCaster, μαύρου ιππότη του Tempus. Και φυσικά οι διακοπές ενός γνήσιου adventurά δε θα μπορούσαν να είναι λιγότερο επεισοδιακές. Από τον Αγιο Ανδρέα και το εκπληκτικό σαββατόβραδο (και κυριακή ξημερώματα) στην πλάζ του Αλίμου μέχρι τα "βρώμικα" της Νέας Μάκρης και την όμορφη Ερμούπολη στη Σύρο. Για να μην αναφέρω τις τρομερές παραλίες της Waterdeep και τα εκπληκτικά σπήλαια των Dragonspine mountains. Αλήθεια ανέφερα τα υπέροχα δάση της Shadowdale; Αν και τώρα που κάηκε και η Πεντέλη δεν τα βλέπω και πολύ καλά για πολύ καιρό ακόμα. Ετσι που λέτε φίλοι μου. Και μη χειρότερα. Δηλαδή εάν συνεχιστούν αυτές οι κραιπάλες λίγο ακόμα να δω πως θα ξανακατέβω στα Realms. Για να μην πω πως θα ξαναγράψω SpellShop. Μα υπάρχει πιό βάρβαρο πράγμα από αυτό φίλοι μου; Είναι δυνατόν να γυρνάς "πορωμένος" από τις διακοπές και να σου ζητούν με το καλημέρα να γράψεις άρων-άρων το SpellShop; Αάαχ, τι τραβάμε και εμείς οι μαύροι ιππότες του Tempus .. Και έχεις από την άλλη και τον Σάμιο να το παίζει adventurάς. Και μη χειρότερα! Αρκετά γκρίνιαξα όμως, αρκετά. Για να δούμε τι παίζει στο SpellShop για τον μήνα Οκτώβριο. Α ναι, μια και το θυμήθηκα. Καλή σχολική χρονιά σε όσους από εσάς είναι αρκετά τυχεροί ώστε να πηγαίνουν ακόμα σχολείο. Αάαχ, αναμνήσεις ... Τέλος πάντων, ώρα να δούμε τι εκπλήξεις σας επιφυλάσσει η στήλη αυτή τη φορά. Και ξεκινάμε πολύ δυνατά παρουσιάζοντας σας την πλήρη λύση της νέας παραγωγής της υπέροχης LucasArts. Πρόκειται για το εκπληκτικό Full Throttle ("Τέρμα τα γκάζια" ελληνιστί) το οποίο έχει σαν θέμα ... εμένα! Τι εννοώ; Οταν καταφέρω να αποκτήσω το NV-750 ή μια (ακόμα καλύτερα βέβαια) Harley- Davidson που τόσο καιρό ονειρεύομαι, θα ανήκω και εγώ επίσημα πλέον στις τάξεις των τσοπεράδων, των πραγματικών "μηχανόβιων". Αλήθεια υπάρχει ωραιότερο πράγμα από το να βλέπεις καμμιά δεκαριά τσοπεριές μαζί στο δρόμο και να ακούς τη μουσική που παίζουν οι εξατμίσεις τους; Εδω σκέφτομαι να ανταλλάξω το άλογο που έχω στα Realms με ένα FXRS Softail Custom ή ένα Low Rider. Τέλος πάντων, μου φαίνεται ότι ήρθε η στιγμή να κόψω την πάρλα και να ξεκινήσω τη λύση του παιχνιδιού πριν αρχίσει η γκρίνια εκ των άνωθεν. Πάμε κορίτσια ...



FULL THROTTLE SOLUTION

Μόλις τελειώσει η όμορφη εισαγωγή του παιχνιδιού κάνετε κλίκ στο δεξί καπάκι του σκουπιδοτενεκέ για να βγείτε έξω και κατόπιν πηγαίνετε δεξιά. Κάντε USE στη μοτοσυκλέτα σας ώστε να καταλάβετε ότι κάποιος σας έχει πάρει τα κλειδιά. Η πόρτα που οδηγεί στο μπάρ Kick Stand είναι κλειστή οπότε τι πρέπει να κάνετε; Πολύ απλά να την κλωτσήσετε ώστε να ανοίξει! Απλά πράγματα για έναν γνήσιο τσοπερά. Μιλήστε στον μπάρμαν (εδώ που τα λέμε θα προτιμούσα να ήταν μπαργούμαν) για όλα και μετά κάντε GET επάνω ώστε, μετά από μια κωμική σκηνή, να πάρετε τα κλειδιά της μηχανής σας. Βγείτε έξω από το μπάρ και ανεβείτε στη μηχανή σας. Μετά τη σύντομη μάχη με τον Rotwheeler θα πάθετε ένα περίεργο "ατύχημα". Μόλις συνέλθετε μιλήστε στη Maureen για τα πάντα, πάρτε το δοχείο για τη βενζίνη και το σωλήνα, κοιτάξτε τη φωτογραφία στον τοίχο και βγείτε έξω από το συνεργείο. Μιλήστε με τη δημοσιογράφο που σας έσωσε και φύγετε από την οθόνη. Μόλις αυτή την κοπανήσει πηγαίνετε στο τροχόσπιτο, κτυπηστε την πόρτα και μόλις σας απαντήσουν κλωτσήστε την (και πάλι σαν γνήσιος τσοπεράς). Χοντρή μαγκιά, μη μου πείτε; Μπείτε μέσα, ανοίξτε το ντουλαπάκι πάνω από τον αναίσθητο Todd και πάρτε το Lockpick. Ανοίξτε το ψυγείο απ' όπου και παίρνετε το κρέας και κατεβείτε κάτω χρησιμοποιώντας το μυστικό ασανσέρ στα δεξιά της οθόνης. Πάρτε το Welding Torch και μόλις φύγετε από το σπίτι της Maureen κατευθυνθείτε στον Gas Tower. Ανοίξτε την κλειδαριά χρησιμοποιώντας το Lockpick, πάρτε την και μετά μπείτε μέσα. Προσπαθείστε να ανεβείτε στη σκάλα και μόλις κτυπήσει ο συναγερμός κρυφτείτε πίσω από το μεγάλο κυλινδρικό αντικείμενο (σαν δεξαμενή μου φάνηκε εμένα) στο βάθος αριστερά. Μόλις το "περιπολικό" (μακριά από εμάς!) προσγειωθεί ανοίξτε το ντεπόζιτο της βενζίνης, το σωλήνα και το δοχείο στο ντεπόζιτο και μετά χρησιμοποιήστε το "στόμα" σας στο σωλήνα ώστε να πάρετε την πολυπόθητη βενζίνη. Σειρά έχει το Junkyard όπου χρησιμοποιήτε το λουκέτο ώστε να στερεώσετε την πόρτα και μετά ανεβένετε επάνω με την αλυσίδα. Κατεβείτε κάτω και πηγαίνετε όλο δεξιά. Χρησιμοποιήστε το κρέας στο μπλέ αμάξι και φύγετε αριστερά. Ανεβείτε πάλι επάνω και πηγαίνετε δεξιά ώστε να βρεθείτε στο δωμάτιο ελέγχου του ηλεκτρομαγνήτη. Πατήστε το κουμπί και μετακινήστε το μαγνήτη τόσο χαμηλά ώστε να μπορέσετε να πιάσετε το αμάξι το οποίο και ανεβάζετε ψηλά. Κατεβείτε πάλι κάτω και πάρτε τα "καλάμια" από τον σωρό. Μόλις τελειώσει το interactive πηγαίνετε στο Gas Tower και χρησιμοποιήστε τη σκάλα ώστε να ξεφορτωθείτε τους ενοχλητικούς (βρε παιδί μου, περίεργο πράγμα ...) αστυνομικούς και παρακολουθήστε το επόμενο interactive. Στην καλύβα της Maureen ψάξτε στα χαλάσματα και μετά φύγετε με τη μηχανή σας από την πόλη από την επάνω έξοδο. Πηγαίνετε στην πίσω μεριά του Kick Stand, εκεί που ξεκινήσατε το παιχνίδι, όπου και θα βρείτε μέσα στον σκουπιδοτενεκέ τη δημοσιογράφο. Αφού της μιλήσετε μπείτε μέσα στο Kick Stand όπου και πρέπει να μιλήσετε στον Emmet και να του δώσετε την πλαστή ομοσπονδιακή ταυτότητα. Αφού τον πείσετε να σας βοηθήσει και φτάσετε επιτέλους στο Mink Ranch, μπείτε στο σπιτάκι, σηκώστε το μαξιλάρι και πάρτε το Tire Iron το οποίο και χρησιμοποιήτε στο σεντούκι. Μετά το interactive πάρτε λίγο λίπασμα και χρησιμοποιήστε το Tire Iron στις ρόδες του Semi-trailer και μετά κάντε USE στο Semi-trailer για να το ανατρέψετε έτσι ώστε να μπλοκάρετε τον δρόμο. Φύγετε από την επάνω μεριά της οθόνης και επιστρέψτε στο Mink Ranch όπου σας την έχουν στημένη οι μπράβοι του Rippburger. Μόλις σας πάρουν στο κυνήγι μην σταματήσετε πουθενά μέχρι να φτάσετε στο τέλος του δρόμου. Κοιτάξτε όλες τις φωτογραφίες στον πίνακα και φύγετε αριστερά. Μόλις σας εμφανιστεί η πινακίδα Stop στο πάνω μέρος της οθόνης πατήστε το αριστερό κουμπί του mouse ώστε να σταματήσετε. Χρησιμοποιήστε το Tire Iron στον Fender του Hovercar και στη συνέχεια τοποθετήστε το Hoverlift στη μοτοσυκλέτα σας. Φύγετε από τον κύριο δρόμο και μπείτε στο Mine Road πατώντας το αριστερό κουμπί του mouse μόλις εμφανιστεί η πινακίδα της στροφής. Μετά

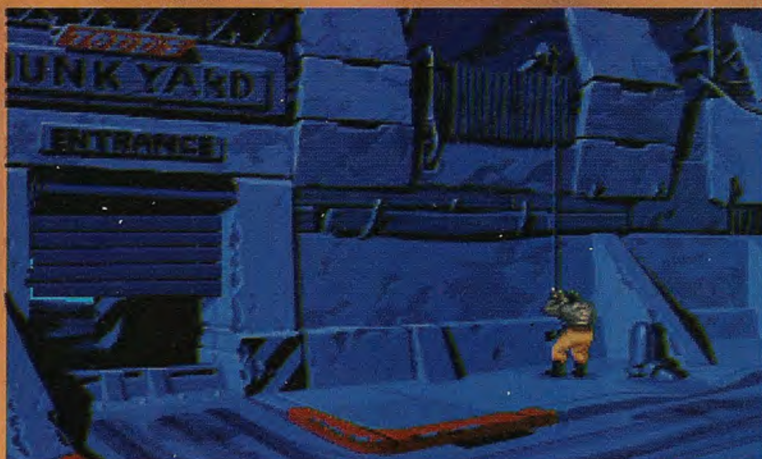






τη συνομιλία σας με τον Father Torque αρχίζουν τα δύσκολα. Ο κάθε αντίπαλος που εμφανίζεται έχει κάποιο συγκεκριμένο κόλπο. Η κοκκινομάλλα με το πριόνι πέφτει μόνο εάν της ρίξετε λίπασμα. Ο Vulture που έχει το πολυπόθητο Booster χρειάζεται την αλυσίδα ενώ τη μάσκα που σας χρειάζετε την παίρνετε από τον Cavefish κτυπώντας τον με την σανίδα. Οι υπόλοιποι αντίπαλοι δεν έχουν καμμία σημασία και πέφτουν σχεδόν με όλα τα όπλα αν και το δυνατότερο απ' όλα είναι το πριόνι. Μόλις πάρετε τη μάσκα του Cavefish πατήστε δεξί mouse button για να τη φορέσετε ("φανέρωσε μου τη μάσκα που κρύβεις" όπως λένε και οι Τρύπες, άσχετο!) και πατήστε αριστερό mouse button μόλις εμφανιστεί κάτω δεξιά η ένδειξη Cave. Προχωρήστε δεξιά, κάτω και μόλις βρείτε τη ράμπα κάντε δύο φορές USE επάνω της ώστε να τη δέσετε πίσω από τη μηχανή σας. Μετά καβαλλήστε την Corley ("λίγο" Harley μου θυμίζει αυτό) σας, πηγαίνετε δεξιά και πάλι κάντε USE τη ράμπα. Τέλος ανεβείτε στη μηχανή και κάντε το τρομερό άλμα. Ούφ, λίγο έλειψε ... Προχωρείστε και μπείτε κάτω δεξιά. Χρησιμοποιήστε το τηλεκατευθυνόμενο αμαξάκι και στείλτε το δεξιά ώστε να τελειώσει η μπαταρία του. Μετά κοιτάξτε τα σουβενίρ πίσω από τον γέρο πωλητή και όσο αυτός είναι απασχολημένος πάρτε το κουνέλι και βγείτε έξω. Ανεβείτε στη μηχανή σας και πηγαίνετε στην έξοδο αριστερά, λίγο πάνω από τον δρόμο. Βρισκόσαστε έξω από το άντρο των Vultures το οποίο όμως φυλάγεται από ένα ναρκοπέδιο. Χρησιμοποιήστε το κουνέλι στο ναρκοπέδιο, πάρτε τη μπαταρία, επιστρέψτε στο κιόσκι με τα σουβενίρς και βάλτε τη μπαταρία στο αυτοκινητάκι. Οδηγήστε το δεξιά και μέσα στο Turnstile ώστε να φύγει ο πωλητής από το πόστο του και να μπορέσετε να πάρετε το πακέτο με τα κουνέλια. Επιστρέψτε στο ναρκοπέδιο και χρησιμοποιήστε το πακέτο με τα κουνέλια έτσι ώστε αυτά να ανοίξουν έναν ασφαλή δρόμο ανάμεσα στις νάρκες. Εδώ όμως υπάρχει ένα μικρό κόλπο. Πάρτε δυό-τρία κουνέλια όπως προχωρούν, πηγαίνετε στην άκρη του δρόμου που έχουν ανοίξει τα υπόλοιπα και μετά χρησιμοποιήστε τα. Μόνο έτσι θα καταφέρετε να περάσετε ασφαλείς απέναντι και να φτάσετε στο κρυσφήγετο των Vultures. Μόλις το interactive τελειώσει και αρχίσει ο διάλογος με τη Maureen απαντήστε με 4, 3, 2 και θα δείτε ακόμα ένα interactive. Το arcade που ακολουθεί είναι λίγο περίεργο και σας συνιστώ να το παίξετε με τα arrow keys και όχι με το ποντίκι, είναι πολύ ευκολότερο έτσι. Μόλις ξεκινήσει το arcade πηγαίνετε αριστερά, ανεβείτε στη ράμπα και πηδήξτε. Λογικά πρέπει να πέσε επάνω στο καφέ αμάξι. Κατόπιν σπρώξτε το καφέ αμάξι και πηγαίνετε το κάτω δεξιά, ανεβάστε το στη ράμπα, ρίξτε το κάτω και πέστε και εσείς. Μόλις αρπάξετε φωτιά πλησιάστε τον τοίχο σε διάφορα σημεία ώστε να αρπάξει και αυτός φωτιά. Μόλις το μπλέ αμάξι σας πάρει στο κυνήγι ανεβείτε στο καφέ αμάξι και μόλις το μπλέ πλησιάσει ανεβείτε επάνω του. Μόλις αυτό πλησιάσει τη φωτιά μπείτε μέσα της και ... voi la! Ξεμπερδέψατε από τους μπράβους του Rippburger μια και καλή. Μετά το interactive μιλήστε στη Maureen και κοιτάξτε τα διάφορα κομμάτια που είναι σκορπισμένα στο πάτωμα. Κατόπιν







φύγετε και πηγαίνετε στο πίσω μέρος της Corley Motors. Εδω πρέπει να κλωτσήσετε μια μικρή πέτρα στο αριστερό μέρος της οθόνης όταν όμως όλοι οι μετρητές είναι μαύροι. Μόλις μπείτε στο γραφείο χρησιμοποιήστε το floor safe, δώστε τον κωδικό 154492 και πατήστε το κουμπί. Πηγαίνετε δεξιά και χρησιμοποιήστε τη μαγνητική κάρτα στο Card Reader για να ανοίξετε την πόρτα. Χρησιμοποιήστε πολύ γρήγορα μια φορά το μοχλό του μοτέρ και δύο φορές το μοχλό της λάμπας ώστε να κάψετε το φίλμ



του Rippburger. Μπείτε στην αριστερή πόρτα και τοποθετήστε την ταινία στο μηχάνημα. Ακολουθεί το interactive όπου η Maureen, σαν κόρη του Malcolm Corley πλέον, αναλαμβάνει τη διοίκηση της εταιρίας και φεύγει μαζί σας στο ηλιοβασίλεμα ... Τι, νομίσατε ότι τελείωσε; Αμ δε! Σιγά μη σας έκανε τη χάρη ο Rippburger. Μόλις βρεθείτε στο φορτηγό ανοίξτε το Grill, μετά ανοίξτε το Panel κάτω ακριβώς από το παρμπρίζ και μόλις ο Rippburger βγάλει το μπαστούνι του για το κλείσει, αρπάξτε το από τα χέρια του. Σφηνώστε το μπαστούνι στον ανεμιστήρα του ψυγείου και μόλις βρεθείτε στην πίσω μεριά του φορτηγού χρησιμοποιήστε το Tire Iron στο δεξί σωλήνα. Μόλις βρεθείτε μέσα στο αεροπλάνο μετά το τρομερό interactive ανεβείτε τη σκάλα και πατήστε το πράσινο κουμπί. Επιλέξτε Take-Off, Post Take-Off, Gear και Raise Gear. Μόλις αποκτήσετε και πάλι τον έλεγχο του παιχνιδιού μπείτε μέσα στο φορτηγό και πατήστε το κουμπί. Επιλέξτε Main Menu, Defence Menu, Machine Guns, Control και System Off. Αυτό είναι και το τέλος, επιτέλους, του ποταπού Rippburger. Τώρα πρέπει πολύ γρήγορα να μπείτε στο αεροπλάνο, να πάτε αριστερά και να χρησιμοποιήσετε τη μηχανή σας για να γλιτώσετε. Ούφ, παρά λίγο και πάλι. Τώρα μπορείτε να απολαύσετε το πολύ καλό φινάλε με την ησυχία σας. Πάει και τούτο.

Και μετά τη λύση του ολοκαίνουριου Full Throttle ακολουθεί μια ρετρό παρένθεση. Πάρα πολλοί είναι οι φίλοι της στήλης που ζήτησαν την πλήρη λύση του πολύ καλού Beneath a Steel Sky της Virgin οπότε εγώ, σαν καλός οικοδεσπότης, δε θα μπορούσα να αρνηθώ. Πάμε λοιπόν διότι ο χώρος του SpellShop μειώθηκε ήδη επικίνδυνα ...

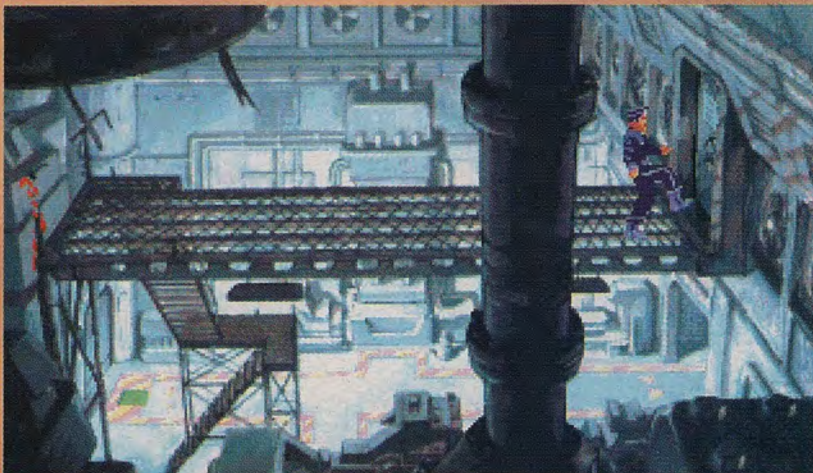
BENEATH A STEEL SKY 100%

Πάνω στην σιδερένια πλατφόρμα εντοπίστε το rung στον αριστερό τοίχο και πάρτε τον σιδηρολοστό. Παραβιάστε την πόρτα δεξιά με τον λοστό. Μόλις φύγει ο διώκτης σας κατεβήτε τις σκάλες και πηγαίνετε μία οθόνη δεξιά. Ψάξτε τα πεταμένα σιδηρικά μέχρι να εντοπίσετε το robot shell. Τοποθετώντας το circuit board στο robot shell ενεργοποιείται ο Joey το πιστό σας ρομποτάκι. Προχωρήστε μία οθόνη δεξιά και μιλήστε στον άνδρα (Hobbins) και στον Joey. Επιστρέψτε μία οθόνη αριστερά και ανεβήτε στο lift. Μόλις εμφανισθή ο Hobbins πηγαίνετε γρήγορα δεξιά ανοίξτε το cupboard και πάρτε το γαλλικό κλειδί.Επιστρέψτε δεξιά ελέγξετε το transporter και ρωτήστε Hobbins για την βλάβη στο transporter. Διατάξτε τον Joey να επιδιορθώσει το transporter. Μόλις επιστρέψει ο transporter και αφήσει το φορτίο στο lift, κατεβήτε γρήγορα κάτω από την καταπακτή που άνοιξε. Ελέγξτε την πόρτα και την κλειδαριά και όταν έλθει ο Joey μιλήστε του και διατάξτε τον να ανοίξει την πόρτα. Μετά το interactive ερευνώντας το πτώμα βρίσκετε την μαγνητική κάρτα. Από την ανοιχτή πόρτα ανεβήτε επάνω, προχωρήστε μία οθόνη δεξιά και μπήτε στην ανοιχτή πόρτα. Μιλήστε στην γυναίκα (Anita). Μόλις εμφανισθεί ο αρχιεπόπτης Lamp και διώξει την Anita, πέστε του ότι είστε της ασφαλείας και προχωρήστε μία οθόνη δεξιά. Σταματήστε την παραγωγή τοποθετώντας το γαλλικό κλειδί στα γρανάζια. Ξαναπάρτε το γαλλικό κλειδί και επιστρέψτε αριστερά. Ξεσφίξτε με το γαλ-



λικό κλειδί το κέλυφος του ακινητοποιημένου πλέον ρομπότ παραγωγής, μιλήστε στον Joey και τοποθετήστε το καινούργιο κέλυφος στον Joey. Επιστρέψτε δεξιά. Αν προσπαθήσετε να μπήτε στην αποθήκη πάνω αριστερά ενεργοποιούνται οι sensores στην είσοδο και ο υπάλληλος σας απαγορεύει την είσοδο. Γι' αυτό στείλτε τον Joey να ελέγξει την αποθήκη. Οταν επιστρέψει ο Joey μιλήστε του και στείλτε τον πάλι στην αποθήκη για να εξουδετερώσει τον ηλεκτρικό πίνακα. (Εδώ το πρόγραμμα εμφανίζει σπάνια ένα bug. Παρότι ο Joey εξουδετέρωσε το fuse box οι sensores εξακολουθούν να είναι ενεργοποιημένοι και το παιχνίδι οδηγείται σε αδιέξοδο. Γι' αυτό καλό είναι να έχετε σώσει λίγο πρίν.) Μόλις επιστρέψει ο Joey, μπείτε στην αποθήκη σηκώστε το gangway και πάρτε α-

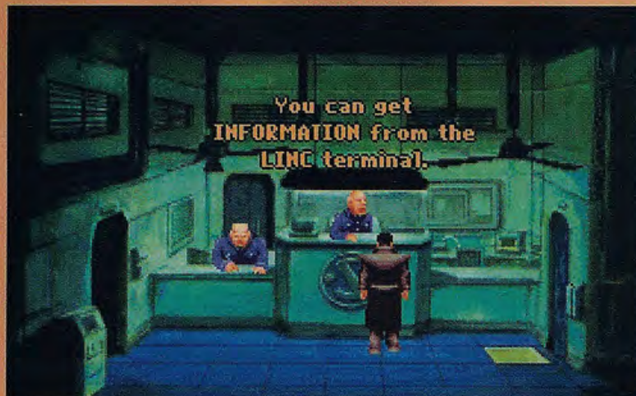
πό το πάτωμα το putty. Βγείτε από την αποθήκη. Επειδή ο υπάλληλος σας εμποδίζει να πάτε δεξιά, βγήτε στον κεντρικό διάδρομο και πηγαίνετε στο ηλεκτρολογείο. (Το τελευταίο αριστερά δωμάτιο). Χαλαρώστε με το γαλλικό κλειδί τα δύο buttons στο δεξιό panel και διατάξτε τον Joey να πιέσει το δεξιό button ενώ σεις πιέστε ταυτόχρονα το αριστερό. (Ερώτημα: Γιατί όλοι οι ηλεκτρολόγοι στις φάμπρικες κοιμούνται κατά την διάρκεια της βάρδιας τους?). Μόλις ξυπνήσει και φύγει ο ηλεκτρολόγος πιέστε το switch στον πίνακα ελέγχου αριστερά και πάρτε τον λαμπτήρα. Τοποθετείστε στην θέση του λαμπτήρα το εκρηκτικό (putty) και πιέστε ξανά το switch. Μετά την έκρηξη κατεβάστε το διακόπτη στην θυρίδα που άνοιξε. Πηγαίνετε στο ανσασέρ. Ελέγξτε το κόκκινο καλώδιο στο δεξί μέρος της οθόνης και διατάξτε τον Joey να το κόψει. Τοποθετήστε την μαγνητική κάρτα στο slot του ασανσέρ και κατεβήτε στο Belle Vue. Πάρτε το καλώδιο που έκοψε ο Joey. Προχωρήστε αριστερά και μπήτε στην πόρτα. Μιλήστε στον άνδρα (Gallagher) που κάθεται στο παγκάκι του αιθρίου. Τοποθετήστε την μαγνητική κάρτα στο αριστερό slot για να μπήτε στο διαμέρισμα του μακαρίτη του Reich. Σηκώστε το μαξιλάρι και πάρτε το περιοδικό. Βγείτε στο κεντρικό διάδρομο και προχωρήστε δύο οθόνες δεξιά. Μπήτε στο γραφείο ταξιδιών "Travelco" μιλήστε στο υπάλληλο και ανταλλάξτε το περιοδικό με ένα εισιτήριο. Επιστρέψτε στο αίθριο και όταν εμφανισθή ο Lamb μιλήστε του και δώστε του το εισιτήριο. Σε αντάλλαγμα υπόσχετε να σας ξεναγήσει στο εργοστάσιο. Πηγαίνετε στο εργοστάσιο στον χώρο που συναντήσατε την Anita. Μόλις εμφανισθεί ο Lamb μιλήστε του. Μετά την σύντομη ξενάγηση ο δρόμος προς τα δεξιά πλέον είναι ελεύθερος. Προχωρήστε λοιπόν δεξιά. Μιλήστε στην Anita και δώστε της να προγραμματίσει την μαγνητική σας κάρτα ώστε έχετε προσπέλαση στις απόρρητες πληροφορίες απο τα τερματικά (terminals). Ξαναμιλώντας στην Anita πληροφορείσθε ότι αν αποκτήσετε στον εγκεφαλό σας "Schriebmann port" μπορείτε να επικοινωνείτε απ' ευθείας με τον computer του LINC. Επιστρέψτε στο Belle Vue. Προχωρήστε δύο οθόνες αριστερά, μιλήστε στον άνδρα και μπήτε στο "Bio Surgery". Στην αίθουσα αναμονης μιλήστε στον projector. Διατάξτε τον Joey να μιλήσει στο ολογράφημα. Επιμείνατε μέχρις ότου ανοίξει η πόρτα του χειρουργείου. Ο χειρουργός σαν αμοιβή για την τοποθέτηση του "Schriebmann port" απαιτεί να του δωρήσετε κάποια όργανα σας. Αφού απορριφθεί η προσφορά των νεφρών και τον πνευμόνων σας στην απελπισία σας δωρίζετε τα ευγενή όργανά σας. Πρός μεγάλη σας ανακούφιση μαθαίνετε ότι η αφαίρεση θα γίνει μετά τον θάνατο σας. Μετά την εγχείριση μιλήστε στον γιατρό μέχρις ότου αναφέρει τον Anchor. Από το διάδρομο προχωρώντας τέρμα δεξιά πηγαίνετε στο "Anchor insurance". Μιλήστε στον Anchor και πέστε του ότι σας έστειλε ο γιατρός. ταν ο Anchor φύγει από γραφείο του για κάποιο τηλεφώνημα







πέστε στον Joey να κόψει την άγκυρα από το άγαλμα. Πάρτε την άγκυρα και στο inventory τοποθετήστε την στο καλώδιο. Μόλις αποκτήσατε ένα γάντζο. Επιστρέψατε στο εργοστάσιο. Μπαίνοντας στην πόρτα απέναντι δεξιά από το ηλεκτρολο-



γείο βρίσκεσθε στο δωμάτιο απ' όπου ξεκινήσατε το παιχνίδι. Ανεβήτε στην σιδερένια πλατφόρμα ανοίξτε την πόρτα κινδύνου και πετάξτε τον γάντζο στο Security sign. Προχωρήστε στο επόμενο δωμάτιο. Τοποθετήστε την κάρτα στο slot και χρησιμοποιήστε το interface για να συνδεθήτε με τον computer. Βρίσκεσθε στον μαγικό κόσμο του computer. Μαζέψτε την μπάλλα. Προχωρήστε δεξιά και χρησιμοποιήστε από το inventrory to "open file" στο carpet bag. Πάρτε τον μεγενθυτικό φακό και το "birthday surprise". Στο inventrory χρησιμοποιήστε το "decompress file" στο "compressed data". Προχωρήστε στην επόμενη οθόνη δεξιά. Χρησιμοποιήστε το κόκκινο password στο τετράγωνο του πατώματος. Στο επόμενο τετράγωνο που θα περάσετε χρησιμοποιήσατε το πράσινο password, στο επόμενο το κόκκινο και ούτω καθεξής εναλλάσσοντας τα χρώματα μέχρις ότου καλυφθούν όλα τετράγωνα και ανοίξει ό διάδρομος για την είσοδο πάνω δεξιά. Πάρτε την προτομή και τό βιβλίο. Στο inventory χρησιμοποιήστε το "decrypt file" στα τρία "documents". Αποσυνδεθήτε από τον computer με την χρήση του "disconnect file". Χρησιμοποιήσατε την μαγνητική κάρτα για να συνδεθήτε με το τέρμιναλ. Επιλέξατε την επιλογή 4. Διαβάστε τα τρία documents. Ενεργοποιώντας το "phoenix" αποκτάτε απεριόριστη πρόσβαση στο LINC και μηδενίζετε την πίστωση και την πρόσβαση του Lamb. Κατεβήτε με το ανσασέρ βγήτε στο κεντρικό διάδρομο και προχωρήστε δεξιά στο ανσασέρ για το Belle Vue. Μιλώντας στον απελπισμένο Lamb, σας εξουσιοδοτεί να επισκεφθήτε το διαμέρισμά του. Από το διαμέρισμα του Lamb (δίπλα από το διαμέρισμα του Reich) πάρτε την βιντεοκασέττα. Αν θέλετε ταΐστε την γάτα με το food machine. Βγήτε στο κεντρικό διάδρομο και με το ανσασέρ κατεβήτε στο πάρκο. Μιλήστε στο φρουρό. Προχωρήστε δεξιά και μιλήστε στον κηπουρό και στο παιδί στο παγκάκι. Ξαναμιλήστε στο παιδί και στον κηπουρό. Μιλήστε στην κυρία με τον σκύλο (Mrs Piermont). Προχωρήστε κάτω αριστερά. Ανοίξτε την πόρτα της αποθήκης χρησιμοποιώντας την μαγνητική κάρτα στην κλειδαριά (lock). Πάρτε το σιδηροψάλιδο που βρίσκεται πάνω στο βαρέλι. Προχωρήστε αριστερά και μιλήστε στον θυρωρό (doorman). Βρέστε Mrs Piermont και παρακαλέστε την να σας συστήση για να γίνετε μέλος του clumb. Επιστρέψτε στην οθόνη με τον κηπουρό και πατήστε τα buttons του ανσασέρ για να μπήτε στο διαμέρισμα της Mrs Piermont. Μιλήστε στην Mrs Piermont και μόλις σηκωθή να τηλεφωνήσει βάλτε την κασέττα στο VHS. Μόλις ο σκύλος παρατήσει το φαγητό του πάρτε τα σκυλομπισκότα. Πηγαίνετε στην οθόνη με τον φρουρό και τοποθετήστε τα μπισκότα στην σανίδα. Μόλις εμφανισθεί ο σκύλος και μυρισθή τα μπισκότα τραβώντας το σκοινί δίπλα στην σανίδα ο σκύλος θα βρεθεί στην λιμνούλα. Τώρα που ο φρουρός άφησε την θέση του μπορείτε να μπήτε ελεύθερα στον καθεδρικό ναό. Προχωρήστε μία οθόνη βόρεια και σε κάποιο ντουλάπι βρίσκετε το πτώμα της Anita. Πηγαίνετε στο εργοστάσιο στο χώρο που εργαζόταν η Anita ανοίξτε το μεσαίο ντουλάπι και φορέστε την αντιραδιε-

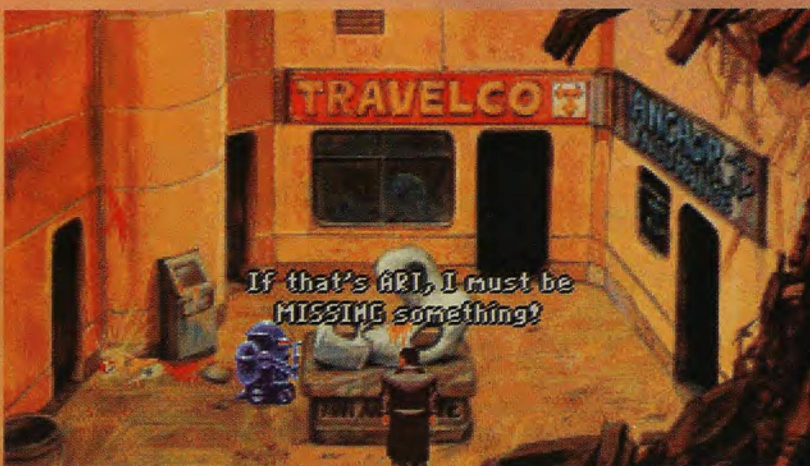


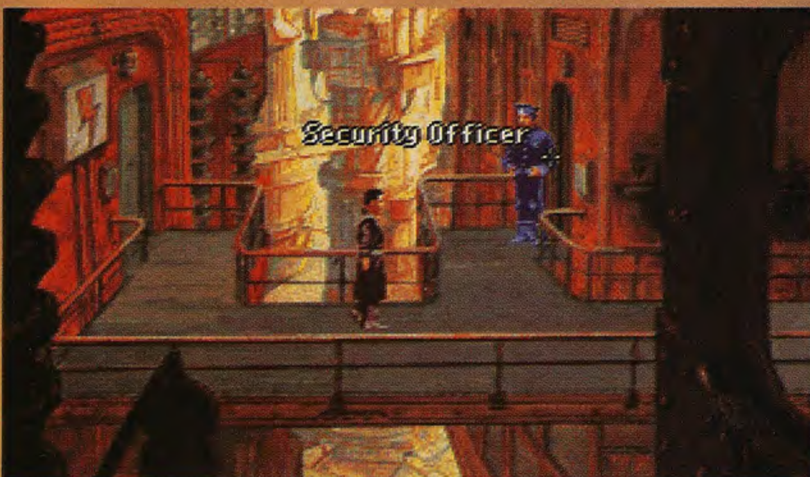




νεργό στολή. Προχωρήστε δεξιά ανοίξτε με το τερματικό την πόρτα του αντιδραστήρα. Μέσα στην αντιδραστήρα βρίσκετε την μαγνητική κάρτα της Anita. Πηγαίνετε στο κτίριο της ασφαλείας (security) και συνδεθείτε με το interface με την

κάρτα της Anita. Τυφλώστε το πρώτο μάτι με το "blind file", προχωρήστε δεξιά τυφλώστε το δεύτερο μάτι και προχωρήστε αμέσως βόρεια. Προχωρήστε πάνω, μετά δεξιά, και πάρτε το "tuning fork". Επιστρέψτε αριστερά και χρησιμοποιήστε το "playback file" στο "well". Μόλις ακούστε την εγγραφή της Anita, επιστρέψτε στο πάρκο και μιλήστε στον κηπουρό (Eduardo). Πηγαίνετε στην οθόνη με τον θυρωρό και μπείτε από την ανοικτή πόρτα στο δικαστήριο όπου θα υπερασπιστείτε εκόντες - άκοντες τον Hobbins. Από την είσοδο δίπλα δεξιά από τον θυρωρό μπαίνετε στο club. Μιλήστε στον μπάρμαν, στην κοπέλλα και στον ιδιοκτήτη που παίζει χαρτιά με τον Gallagher. Κοιτάξτε την metal plate δίπλα στην πόρτα στο βάθος πλάϊ δεξιά και μιλήστε στον μπάρμαν. Από το jukebox διαλέξτε το πρώτο τραγούδι και μόλις ο ιδιοκτήτης σηκωθεί από την θέση του, πάρτε γρήγορα το ποτήρι από το τραπέζι. Πηγαίνετε στον βιοχειρουργό στο Belle Vue και δείξτε του το ποτήρι ώστε να αντιγράψει στα δάχτυλά σας τα δακτυλικά αποτυπώματα που υπάρχουν στο ποτήρι. Επιστρέφοντας στο club και πιέζοντας την metal plate μπαίνετε στο κελάρι. Ανοίξτε με τον λοστό το μεγάλο κιβώτιο. Πάρτε την σανίδα και τοποθετήστε την στο μικρό κιβώτιο. Με τον λοστό χαλαρώστε την σχάρα και κόψτε την με το ψαλίδι. Περάστε μέσα από το άνοιγμα, προχωρήστε δεξιά, ακολουθήστε την διαγώνια διαδρομή, προχωρήστε μία οθόνη δεξιά, και τοποθετήστε τον λαμπτήρα στο socket λίγο πριν από την τρύπα. Εδώ save οπωσδήποτε. Προχωρώντας δύο οθόνες δεξιά φθάνετε στην σήραγκα με το ασταθές ταβάνι. Αμέσως δείξτε με το κέρσορα το exit κάτω δεξιά αλλιώς αν καθυστερήσετε θα καταπλακωθήτε από τις κατολισθήσεις. Ξύστε το σοβά (plaster) με τον λοστό. Αποσπάστε με τον λοστό ένα από τα τούβλα που μόλις αποκαλύφθηκαν στον τοίχο. Μπήξτε τον λοστό στο swelling και καρφώστε τον με το τούβλο. (Γιατί ξαφνικά θυμήθηκα τον Dracula?). Μόλις καταφθάσει το ρομπότ- νοσοκόμα πάρτε τον λοστό και φύγετε από την πόρτα δεξιά που μόλις άνοιξε. Προχωρήστε στην αίθουσα βόρεια και μειώστε την θερμοκρασία από την μονάδα ελέγχου. Αμέσως τραβήξτε τον μεταλλικό μοχλό στο ταβάνι κάτω απο την σχάρα. Επιστρέψτε στην προηγούμενη αίθουσα και προχωρήστε δεξιά. Κοιτάξτε μέσα από τις γρίλλιες των παραθύρων. Περάστε την πόρτα και τοποθετήστε το circuit board στο slot του ρομπότ. Μιλήστε στον Joey και διατάξτε τον να ελέγξει το δωμάτιο με το ανδροειδές. ταν επιστρέψει ο Joey μιλήστε του και διατάξτε τον να ανοίξει την τάπα της δεξαμενής. Μόλις επιστρέψει ο Joey περάστε την πόρτα πάνω αριστερά και το ανδροειδές θα πέσει στην καταπακτή. Φύγετε από πάνω δεξιά. Περάστε την πάνω δεξιά πόρτα. Χρησιμοποιήστε την κάρτα σας στο τερματικό για να ανοίξετε την "access door". Επιστρέφοντας στο προηγούμενο δωμάτιο συναντάτε το ανδροειδές-Gallagher. Μετά το interactive πάρτε από τα λείψανα του ρομπότ το circuit









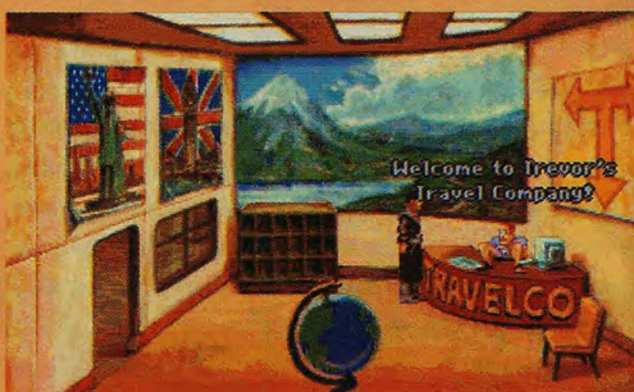


board και από το πτώμα του Gallager την μαγνητική κάρτα. Πηγαίνετε στο δωμάτιο πάνω αριστερά και συνδεθήτε με το interface με την κάρτα του Gallagher. Προχωρήστε δεξιά τυφλώστε το μάτι και προχωρήστε αμέσως βόρεια. Προχωρήστε πάνω και εξουδετερώστε τον crusader με το devine wrath. Αποσυνδεθήτε από το interface και ξανασυνδεθήτε με την κάρτα της Anita. Προχωρήστε στην πόρτα που φύλαγε ο crusader, σπάστε τον κρύσταλλο με το oscillator, πάρτε τον ιό helix και αποσυνδεθήτε. Βγείτε από το δωμάτιο και προχωρήστε στην κάτω δεξιά πόρτα. Τοποθετώντας την κάρτα της Anita στην κονσόλα του computer ο ιός περνάει στο σύστημα. Δίπλα από την δεξιά πόρτα βρίσκετε την λαβίδα. Αποσπάστε με την λαβίδα ένα κομμάτι ιστό (tissue) από την δεξαμενή δίπλα στην πόρτα και αμέσως παγώστε τον στην δεξαμενή στο κέντρο της δωματίου. Περάστε στην επόμενη αίθουσα δεξιά. Εδώ προσοχή. Εξετάζοντας προσεχτικά τα δεδομένα στις κονσόλα κάθε ανδροειδούς παρατηρούμε ότι στο πρώτο ανδροειδές λείπουν οι "Reflex and motor function" ενώ το τρίτο έχει ήδη "Character Data". Ανοίξτε λοιπόν το ντουλαπάκι κάτω από την κονσόλα του μεσαίου ανδροειδούς και τοποθετήστε το circuit board. Από την κονσόλα επιλέξτε την επιλογή [2] (Dowload Character data) και μετά την [3] (Run startup progam). Μιλήστε στο ανδροειδές που έχει τα χαρακτηριστικά του Joey και το ονομάζατε Ken. Προχωρήστε στην επόμενη αίθουσα δεξιά και διατάξτε τον Ken να τοποθετήσει το χέρι του στον ένα sensor τοποθετώντας ταυτόχρονα το δικό σας χέρι στο άλλο. Το χέρι του Ken κόλλησε στον sensor αλλά η πόρτα ανοιξε. Προχωρήστε δεξιά και δέστε το καλώδιο στο pipe support. Κατεβήτε κάτω από τα rungs. Δηλητηριάστε το orifice με το παγωμένο ιστό και πιάστε το καλώδιο. Συναντάτε το πατέρα σας. ταν εμφανισθή ο Ken διατάξτε τον να καθίσει στην καρέκλα του πατέρα σας και ...Finale!!! Πάει και τούτο. Οκτώβριος καπούτ! Ραντεβού το Νοέμβριο με ... χα, σιγά μην σας πώ από τώρα. Πάντως να είσαστε σίγουροι ότι πολλές εκπλήξεις σας περιμένουν μέσα από τη στήλη αυτή. Και μην ξεχνάτε ποτέ ότι ο επιμένων (και φυσικά ο υπομένων) νικά πάντα ...









Αλληλογραφία

Πάει το καλοκαίρι (επιτέλους!) πάνε και οι διακοπές μου. Γύρισα στην ανυπόφορη Αθήνα και είμαι και πάλι έτοιμος να πέσω στο καθήκον! Ορίστε; Εννοώ ότι είμαι έτοιμος να απαντήσω στα πολυπληθή ερωτήματα σας όσον αφορά την "αφρόκρεμα" των παιχνιδιών για υπολογιστές, αναφέρομαι φυσικά στα αξεπέραστα adventures και τα ανεπανάληπτα Role Playing Games. Φυσικά μπορείτε εύκολα να καταλάβετε τι κατακλυσμός γραμμάτων κόντεψε να μας πνίξει στα γραφεία του περιοδικού. Γιατί; Είναι απλό. Καλοκαίρι είχαμε, τα σχολεία είχαν σταματήσει οπότε ο καλός κόσμος το έριξε στο adventuring. Κατά συνέπεια δημιουργήθηκαν πολλά ερωτήματα, για να μην πω "κολλήματα", τα οποία είναι καθήκον αυτής της στήλης να απαντηθούν. Πριν ξεκινήσω με τις απαντήσεις των αποριών σας θα ήθελα να κάνω μια εύφημο μνεία σε όσους ολόκληρο το καλοκαίρι "ιδρωκοπούσαν" μπροστά σε ένα μόνιτορ ενώ εγω γυρνούσα όλα τα clubs και τα μπαράκια της ανατολικής Αττικής ... Αμάν πια, σε λίγο θα αρχίσω να νιώθω και τύψεις! Τέλος πάντων, μπράβο παιδιά και ξεκινάμε ευθύς αμέσως.

MONKEY BUSINESS

Ο φίλος της στήλης Νίκος (RYU) Σουμάκης ρωτάει που μπορεί, στο Monkey Island 1, να βρεί το κράνος που του ζητάνε στο τσίρκο και πόσο κάνει.

Αγαπητέ Ryu (&%#!),
Η απάντηση στο ερώτημα σου είναι πάρα πολύ απλή. Για κράνος χρησιμοποιείς την κατσαρόλα που βρίσκεις στην κουζίνα του μπάρ με τους πειρατές και την οποία παίρνεις εντελώς τσάμπα. Αμαν! Είδες τι απλό που ήταν; Μα πως δεν το σκέφτηκες βρε παιδί μου ...
ΥΓ1) Ε, ποτέ!
ΥΓ2) ΘΡΥΛΑΡΑ!!!
ΥΓ3) Θύρα 7 φυσικά ...
ΥΓ4) Δεν πρόκειται
ΥΓ5) Δε νομίζω να βάλω λύση παιχνιδιού της μισητής Roberta Williams ...

MENZOBERRANZAN OR BUST!

Ο αγαπητός R.P.G. player Δημήτρης Τσιρίγκας ρωτάει πως μπορεί να βρεί το Chalice of the Hero στο υπέροχο Menzoberranzan της SSI.

Φίλε Δημήτρη,
Το Chalice of the Hero βρίσκεται στα χέρια ενός, "μαρμαρωμένου" όπως λες, νάνου ο οποίος βρίσκεται ακριβώς απέναντι από την πόρτα της νότιας αίθουσας. Μόλις τον βρείς (δεν είναι δύσκολο, εάν αποτύχεις έχει κάποιο πρόβλημα η version του παιχνιδιού που έχεις) χρησιμοποιείς επάνω του το horn ώστε να πάρεις το Chalice. Οσον αφορά τη στήλη R.P.G. είμαι ο λιγότερο αρμόδιος. Δε συγκεντρώνω την ύλη ούτε συνεννοούμαι με τα καταστήματα του είδους (καρφιά και πρόκες για όλους!). Οι πλέον αρμόδιοι είναι ο διευθυντής σύνταξης (τρομάρα του!) και λιγότερο ο υπεύθυνος δημοσίων σχέσεων. Καταλάβατε;

ΥΓ1) Οσον αφορά τον Elminster είναι αλήθεια ότι δεν τον πολυχωνεύω οπότε για ποιό λόγο να κάνω επίπληξη;
ΥΓ2) Για τον πολύ φίλο Jericho (γειά σου Μιχαλάκη!) έχω να πω ένα και μόνο πράγμα. Μόνο ένας φλώρος Paladin θα μπορούσε να αφήσει την υπόλοιπη ομάδα στη φυλακή λόγω του ότι δεν είχε αποδειχθεί επίσημα η αθωότητα τους παρ' όλο που ο ίδιος ήξερε ότι ήταν αθώοι! (Avatar Trilogy Campaign συγκεκριμένα, κατηγορία για τον δήθεν φόνο του Elminster) Και ξέρεις ποιός τους απελευθέρωσε; Ο ίδιος ο Cyric! Οσο για τον

τυφλό μονόχειρα Tyr έχω μόνο να πω ότι ήταν, είναι και θα είναι φλώρος! Turambar; Για θύμισε μου . Θα ήταν φρόνιμο οι Chaotic Good Rangers να φοβούνται την οργή του Chaotic Neutral Tempus, του θεού του πολέμου, και των Μαύρων Ιπποτών του.

COMPANIONS OF XANTH

Μα καλά υπάρχουν πραγματικοί adventurers που παίζουν τέτοιο παιχνίδι;

Φίλε Ανδρέα Ντελόπουλε,

Οπως καταλαβαίνεις το συγκεκριμένο adventure δεν είναι ιδιαίτερα αγαπητό. Οσον αφορά τη λύση του όχι, δεν έχει δημοσιευθεί ολόκληρη και δεν προβλέπεται να δημοσιευθεί στο μέλλον για έναν απλό λόγο. Ο μοναδικός συντάκτης στον οποίο άρεσε το συγκεκριμένο παιχνίδι (δεν ήταν καν adventurάς!) έχει φύγει χωρίς να έχει τελειώσει το παιχνίδι, απ' όσο ξέρω, οπότε και δεν έχουμε ολόκληρη τη λύση του. Ότι υπάρχει επί του θέματος έχει ήδη δημοσιευτεί και με τις καινούριες παραγωγές που φτάνουν στα χέρια μας δε νομίζω κανείς μας να έχει τη διάθεση να ασχοληθεί με το μετριότατο Companions of Xanth. Ειλικρινά sorry ...

EYE OF THE BEHOLDER III

Ο φίλος μας Δημήτρης The Shadow Εκίζογλου προβληματίστηκε από το πολύ καλό, αν και πλέον ξεπερασμένο, Eye of the Beholder III.

Αγαπητέ Δημήτρη,

Μόλις φτάσεις στα niches με το μπλέ και το κόκκινο gem πρέπει να τα κρατήσεις και τα δύο στα χέρια σου, και όχι να τα βάλεις στο inventory, ώστε να μπορέσειςνα προχωρήσεις μέσα στο forcefield. Οσον αφορά τα potions of poison δε χρησιμεύουν πουθενά.

ΥΓ1) Νομίζεις φίλε μου. Scorpion rules μακράν!
ΥΓ2) Ε καλά, μη λέμε και ότι θέλουμε τώρα ...
ΥΓ3) Υπάρχει πρόβλεψις.
ΥΓ4) Τώρα αυτό να το εκλάβουμε ως απειλή;
ΥΓ5) Voices appear the quest begins, fuel for the shadowkings, onward they lead before the dawn, teach me what's right and wrong όπως λένε και οι υπέροχοιParadise Lost στον καινούριο δίσκο τους.
ΥΓ6) Μπορεί κάλλιστα να σε αναλάβει η Megan (κουκλάρα μου εσύ! Είναι η thief της ομάδας και όχι μόνο ...) με το μαχαίρι της το οποίο ξέρεις πως λέγεται; TongueCutter φίλε μου!

PRISONER OF ICE

Κιόλας; Ακόμα δεν προλάβαμε να τελειώσουμε το παιχνίδι, σε μιάμιση ημέρα παρακαλώ, και ο φίλος Πέτρος Καραμίχαλος ρωτάει τι πρέπει να κάνει αφού φυλακίσει μέσα στην πεντάλφα τον Prisoner που βρίσκεται στη βάση και δεν τον αφήνει να πάρει τα records.

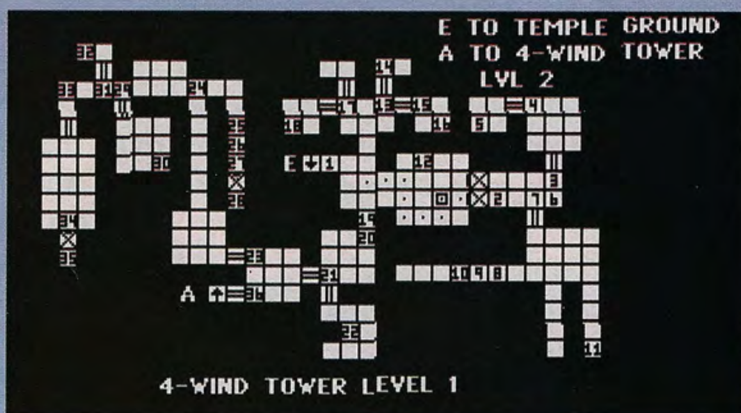
Φίλε Πέτρο,

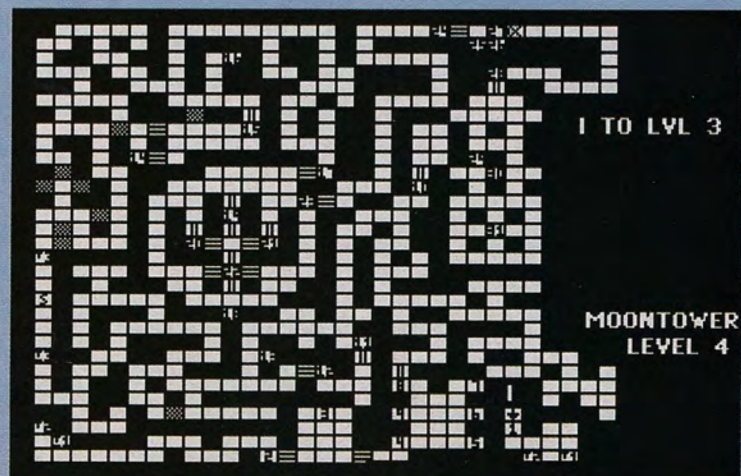
Βγαίνεις από το ανναρωτήριο και επάνω στο γραφείο του γιατρού βρίσκεις μια βελόνα. Την παίρνεις και τη χρησιμοποιείς επάνω στον χάρτη που υπάρχει στο γραφείο του διοικητή Sears. Ετσι βρίσκεις τη Mnar stone με την οποία εξορίζεις σε άλλη διάσταση τον Prisoner και παίρνεις τα records ξεμπερδεύοντας με τη βάση.

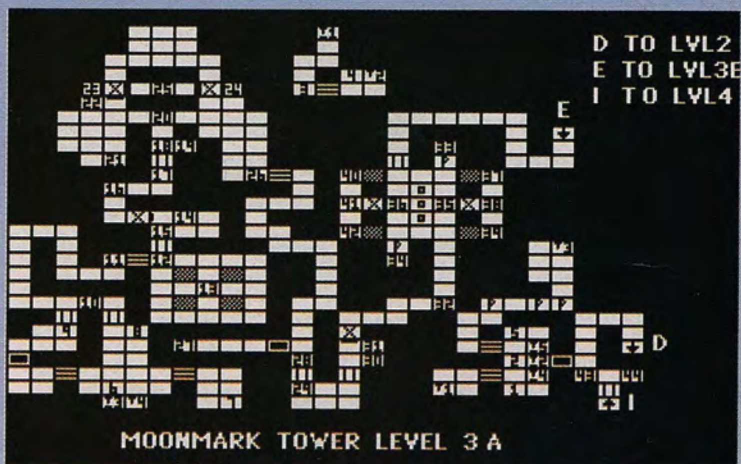
ΥΓ1) Ο H. P. Lovecraft ήταν, είναι και θα είναι ο καλύτερος.
ΥΓ2) Χαίρομαι που μας αρέσει το ίδιο στύλ παιχνιδιών, αμέσως κατάλαβα ότι είσαι"ψαγμένος" παίκτης.
ΥΓ3) Αγαπημένα συγκροτήματα μου; Χμμμ. Megadeth, Sisters of Mercy, Paradise Lost, Type O Negative και φυσικά όλο το παλαιό ρόκ, Led Zeppelin, Rainbow και όλα τα συναφή. Αυτά τα ολίγα και για τον μήνα Οκτώβριο. Η αλληλογραφία του SpellShop περιορίστηκε αυτή τη φορά στη μια σελίδα λόγω έλλειψης χώρου. Και μην ξεχνάτε ότι η λύση στα προβλήματα σας είναι απλή. Αρκεί μόνο να στείλετε ένα γράμμα στηδιεύθυνση: "Για το περιοδικό USER, Πλάτωνος 134-136, Τ.Κ. 10442" χωρίς όμως να ξεχάσετε να αναγράψετε το πλήρες ονοματεπώνυμο σας και μέσα στο γράμμα αλλά και την ένδειξη "Για το SpellShop" επάνω στον φάκελλο.

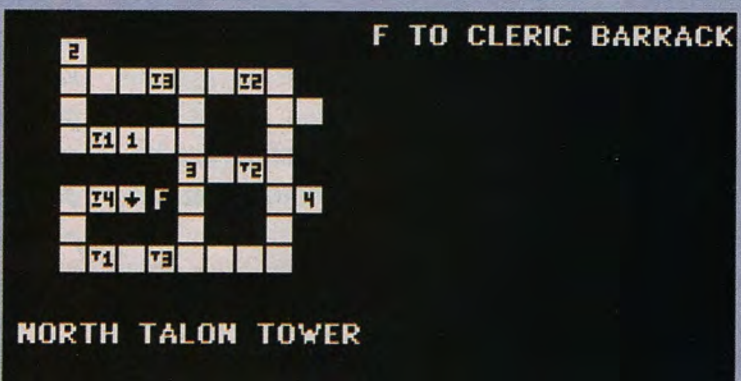
ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

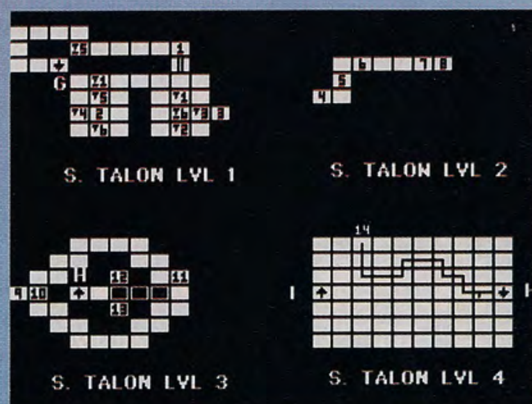
EYE 2 OF THE BEHOLDER

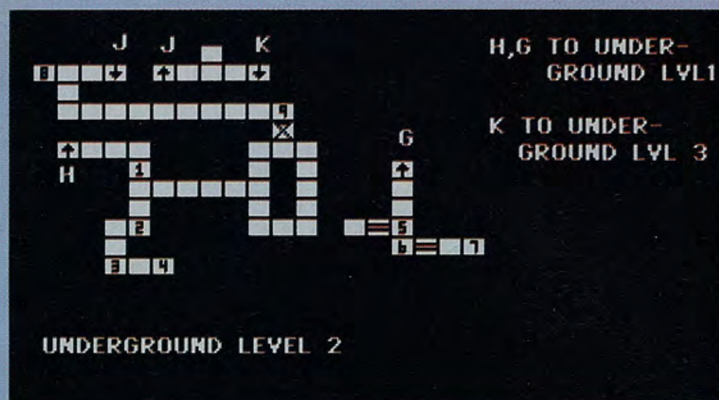


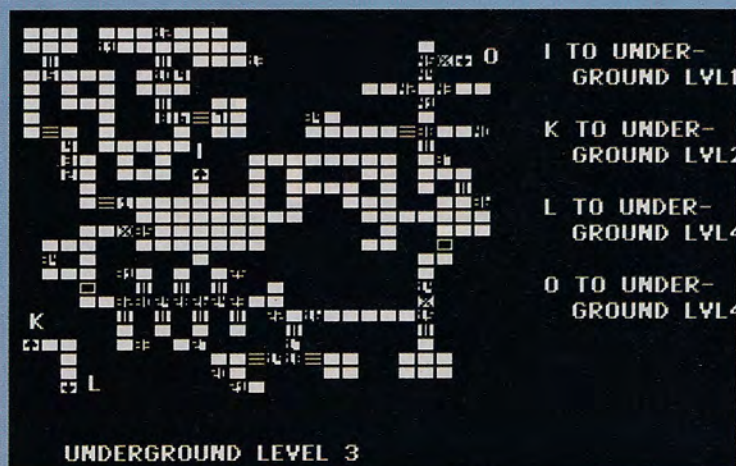


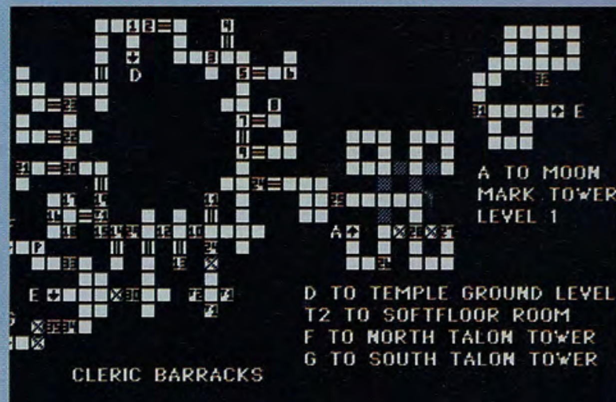


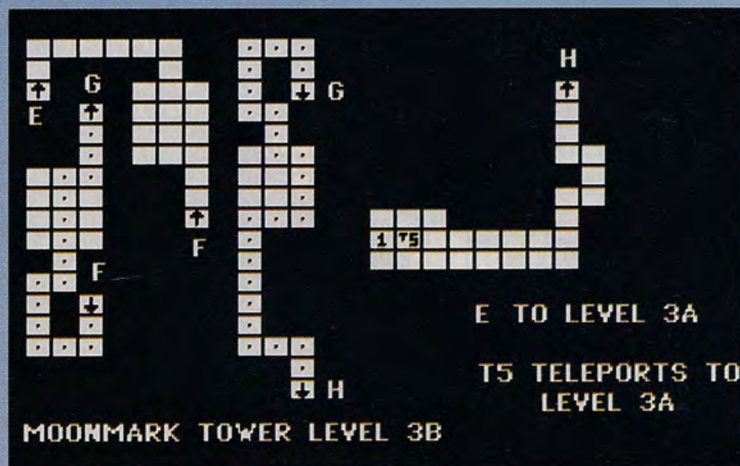



S. TALON LVL 1
S. TALON LVL 2
S. TALON LVL 3
S. TALON LVL 4

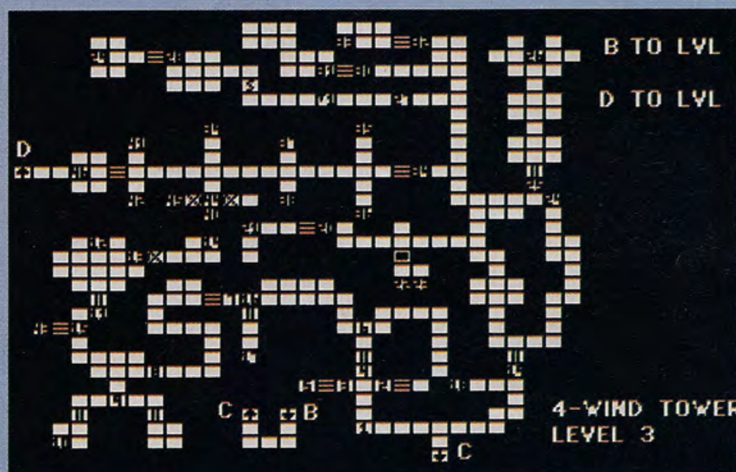

H,G TO UNDER-
GROUND LVL1
K TO UNDER-
GROUND LVL 3
UNDERGROUND LEVEL 2


I TO UNDER-
GROUND LVL1
K TO UNDER-
GROUND LVL2
L TO UNDER-
GROUND LVL4
O TO UNDER-
GROUND LVL4
UNDERGROUND LEVEL 3

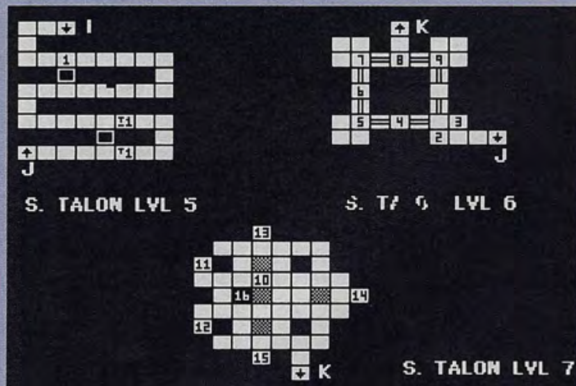

A TO MOON
MARK TOWER
LEVEL 1
D TO TEMPLE GROUND LEVEL
T2 TO SOFTFLOOR ROOM
F TO NORTH TALON TOWER
G TO SOUTH TALON TOWER
CLERIC BARRACKS

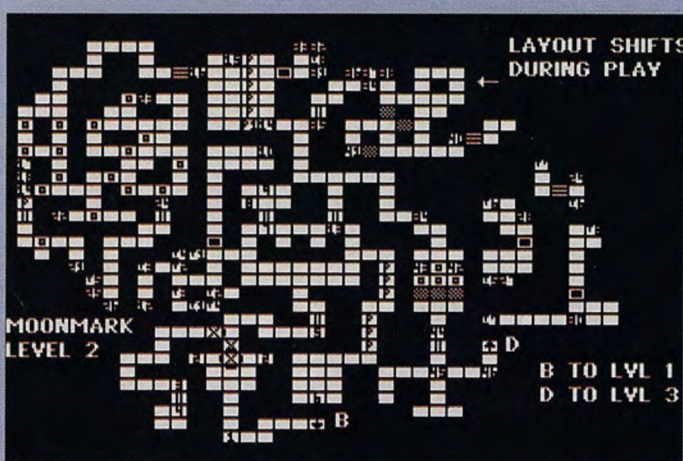

E TO LEVEL 3A
T5 TELEPORTS TO
LEVEL 3A
MOONMARK TOWER LEVEL 3B

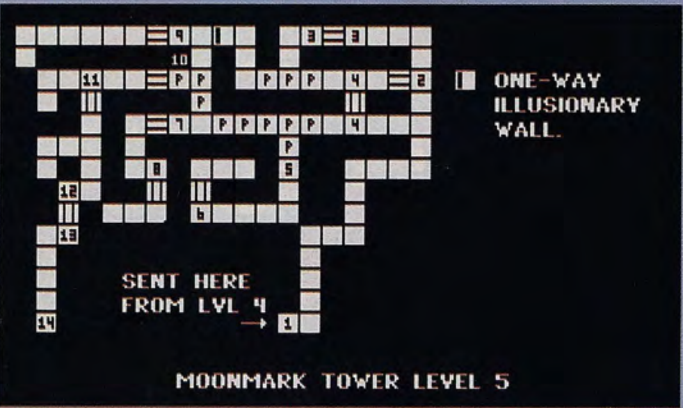

O,L TO UNDER-
GROUND LVL3
P TO UNDER-
GROUND LVL 5
UNDERGROUND
LEVEL 4


B TO LVL
D TO LVL
4-WIND TOWER
LEVEL 3

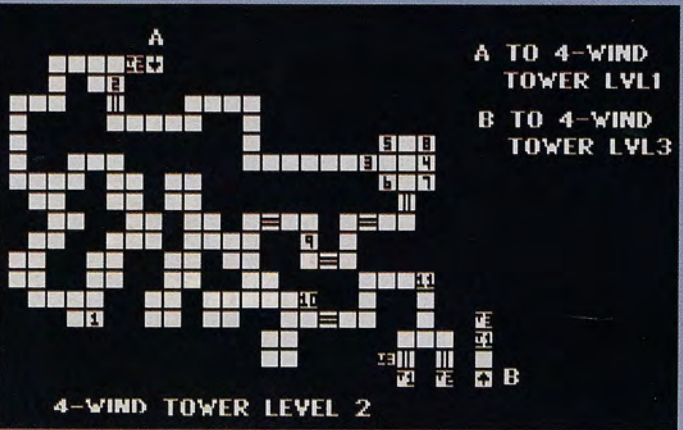

SOFTFLOOR ROOM


I
K
J
J
S. TALON LVL 5
LVL 6
S. TALON LVL 7
K

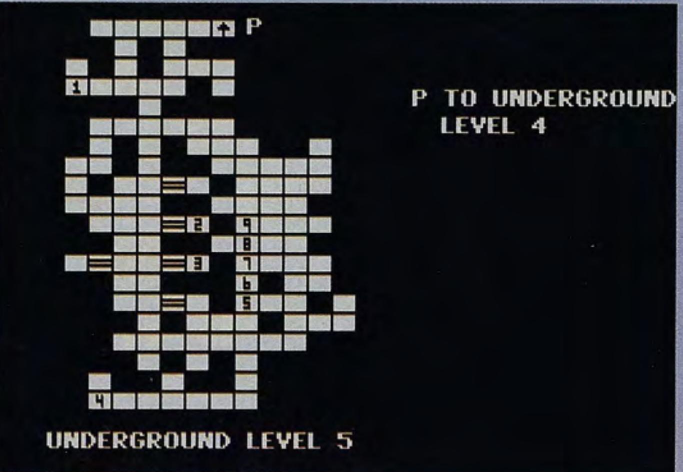

LAYOUT SHIFTS
DURING PLAY
MOONMARK
LEVEL 2
D
B TO LVL 1
D TO LVL 3
B


ONE-WAY
ILLUSIONARY
WALL.
SENT HERE
FROM LVL 4
MOONMARK TOWER LEVEL 5

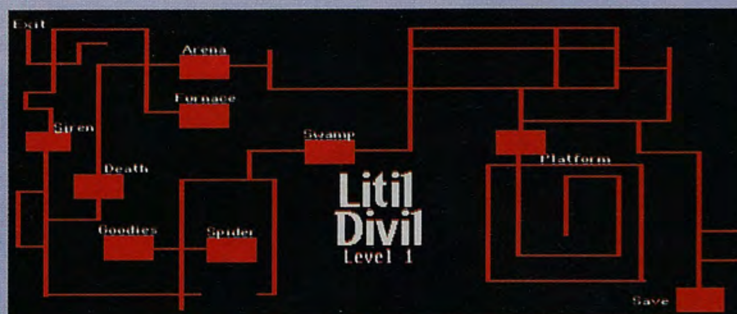

L
S. TALON LVL 8

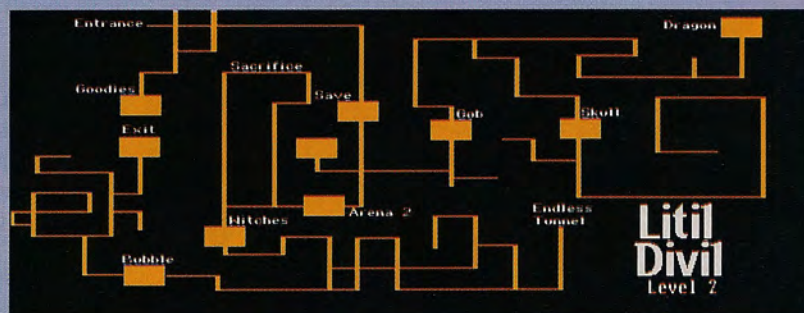

A
A TO 4-WIND
TOWER LVL1
B TO 4-WIND
TOWER LVL3
B
4-WIND TOWER LEVEL 2

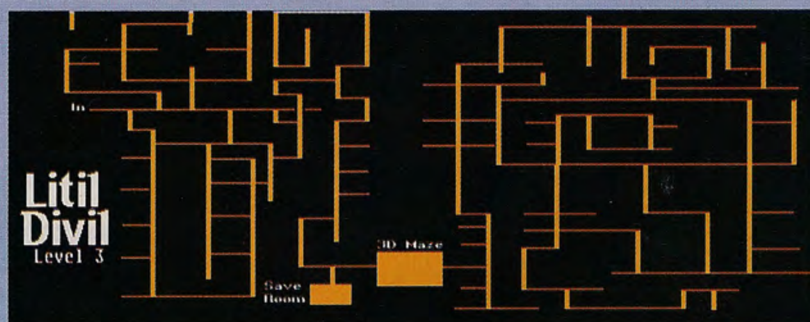

SOFTFLOOR ROOM

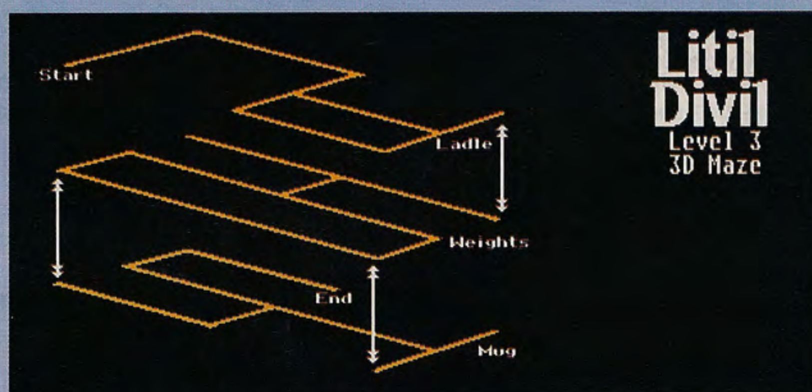

P
P TO UNDERGROUND
LEVEL 4
UNDERGROUND LEVEL 5

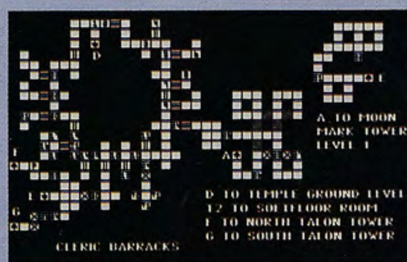
LITIL DIVIL


Exit
Arena
Furnace
Siren
Swamp
Platform
Death
Goodies
Spider
Save
Litil
Divil
Level 1


Entrance
Dragon
Sacrifice
Goodies
Save
Gob
Skull
Exit
Arena 2
Endless
Tunnel
Witches
Bobble
Litil
Divil
Level 2


In
Litil
Divil
Level 3
3D Maze
Save
Room


Start
Litil
Divil
Level 3
3D Maze
Ladle
Weights
End
Mug


A TO MOON
MARK TOWER
LEVEL 1
D TO TEMPLE GROUND LEVEL
12 TO SOFTFLOOR ROOM
F TO NORTH TALON TOWER
G TO SOUTH TALON TOWER
CLERIC BARRACKS



Σε αυτό το τεύχος θα αφιερώσουμε την στήλη των Tips δίνωντας σας χρήσιμα στοιχεία για δύο παιχνίδια. Το Shadow Fighter για την Amiga και το Super Street Fighter 2 Turbo για τα PC... Να λοιπόν κάποιες πρακτικές συμβουλές για να αντιμετωπίστε τους αντιπάλους σας στο Shadow Fighter.

SLAMDUNK

Είναι εξαιρετικά γρήγορος και θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε μία ποικιλία από combos για να τον νικήσετε. Οταν δείτε τον χρόνο να σας πιέζει δοκιμάστε κάποιο γρήγορο κτύπημα.

ELECTRA

Μπορεί να μοιάζει όμορφη και ακίνδυνη. Στην πραγματικότητα είναι πολύ σκληρός αντίπαλος. Για να αποφύγετε όλους τους κινδύνους που σας περιμένουν θα πρέπει να έχετε το χέρι σας συνεχώς στο κουμπί με το οποίο πηδάτε ενώ σε κάποιες περιπτώσεις θα πρέπει να κρατάτε και την σχετική απόσταση ασφαλείας.

SORIA/JURGEN

Πηδώντας δεξιά και αριστερά θα μπορέσετε να αποφύγετε με σχετική άνεση όλες τους τις επιθέσεις. Παράλληλα οι εναέριες επιθέσεις σας θα τους βγάλουν σύντομα εκτός μάχης.

CODY

Ολες του οι σπέσιαλ κινήσεις είναι αποτελεσματικές εάν βρίσκεστε κοντά του. Για αυτό απομακρυνθείτε και εξοντώστε τον με τα όπλα σας εξ αποστάσεως...

FAKIR/SALVADOR

Αποτελεσματικές και γρήγορες κινήσεις είναι τα βασικά χαρακτηριστικά τους και θα χρειαστεί υπομονή μέχρι να καταφέρετε να τους εξοντώσετε.

KURY

Μπορείτε πηδώντας να αποφύγετε τις σπέσιαλ κινήσεις του όμως μην επιχειρήσετε να τον εξοντώσετε χρησιμοπιώντας εναέριες επιθέσεις γιατί το uppercut του είναι πολύ αποτελεσματικό... Απαιτείται ταχύτητα στις επιθέσεις και φυσικά ρίψη αντικειμένων για να τα καταφέρετε.

TONI

Οι επιθέσεις του είναι ιδιαίτερα δυναμικές για αυτό ο καλύτερος και ίσως και ο μαναδικός τρόπος για να τον εξοντώσετε είναι ή ρίψη αντικειμένων από απόσταση ασφαλείας.

LEE CHEN

Πρόκειται για ένα ακόμη πολύ ισχυρό αντίπαλο τον οποίο μπορείτε αν έχετε λίγη υπομονή να τον εξοντώσετε.

TOP KNOT

Για ακόμη μία φορά γρήγορες επιθέσεις και ρίψεις αντικειμένων θα είναι το κλειδί της επιτυχίας για εσάς.

YARADO

Οι γρήγορες επιθέσεις είναι ο καλύτερος τρόπος για να τον αντιμετωπίσετε μην ξεχνάτε όμως να έχετε πάντα στραμμένη την προσοχή σας και στα δικά του κτυπήματα...

MANX

Ο ευκολότερος αντιπαλός σας. Θα νόμιζε κάποιος έτσι που μάχεται, ή μάλλον δεν μάχεται, ότι θέλει να αυτοκτονήσει...

OKURA

Μόνο με αντικείμενα θα τον εξοντώσετε. Οσοι δεν μας πιστεύετε κακό του κεφαλιού σας...

TOSHIO

Ολες του τις κινήσεις μπορείτε να τις αποφύγετε πηδώντας. Προσοχή όμως γιατί είναι φοβερά γρήγορες και θα πρέπει να έχετε συγκεντρωμένη την προσοχή σας στο παιχνίδι. Είναι ο πιο πονηρός χαρακτήρας του παιχνιδιού και αυτόν κάνει πολύ επικίνδυνο.

KHROME

Οι σπέσιαλ κινήσεις του μπορούν να αποφευχθούν κάνωντας μερικά βήματα προς τα πίσω. Είναι απίστευτα δυνατός για αυτό χρειάζονται ανηλεής και χωρίς οίκτο επιθέσεις.





SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

● Επιλέξτε τον Ryu και παίξτε μέχρι να φτάσετε να αντιμετωπίσετε τον Bison. Τότε θα δείτε ένα video στο οποίο ο Akuma νικάει τον Bison σε μία αναμέτρηση και έτσι θα βρεθείτε αντιμέτωποι μαζί του. Προσέξτε πολύ γιατί η αγαπημένη του συνήθεια είναι πετάει μπάλλες φωτιάς ενώ ο μόνος τρόπος για να τον εξοντώσετε είναι να κάνετε την κίνηση Turbo Shadow όταν η δική του ενέργεια έχει πέσει σε χαμηλά επίπεδα.

● Για να επιλέξετε τον Akuma χρειάζεται να έχετε πολύ γρήγορα δάκτυλα... Στην οθόνη που επιλέγετε πολεμιστές τοποθετείστε την ταχύτητα στο τρία. Μετακινήστε τον κέρσορα από το πρόσωπο του Ryu αφηνωντάς το να αναβοσβήνει για τρία δευτερόλεπτα. Μετά κάντε το ίδιο και στους υπόλοιπους και μετά πάλι πίσω στον Ryu. Περιμένετε για τα τρία τελευταία δευτερόλεπτα και πατήστε ταυτόχρονα και τα τρία κουμπιά που ελέγχουν τις μπουνιές. Το πρόσωπο του Ryu θα αντικατασταθεί από αυτό του Akuma. Οπως καταλάβατε χρειάζεται αρκετή εξάσκηση για να τα καταφέρετε.

● Για να ζαλίσετε κάποιον αντιπαλό σας θα πρέπει όταν στέκεστε στο έδαφος να καταφέρετε να τον χτυπήσετε αρκετές φορές στο κεφάλι.

● Εαν παίξετε εναντίον του Ryu θα πρέπει να τον αντιμετωπίσετε με κάποια εναέρια κλωτσιά όταν αυτός πετάει μπάλλες φωτιάς εναντίον σας.

● Ο καλύτερος τρόπος για να εξοντώσετε τον E Honda είναι οι εναέριες επιθέσεις. Ομως προσοχή στα τυφλά κτυπήματα που δίνει στο αέρα γιατί είναι πολύ πιθανό να σας πετύχουν.

● Για να αντιμετωπίσετε την Chun Li θα πρέπει να τις ρίχνετε από απόσταση μπάλλες φωτιάς. Μόλις σας επιτεθεί καλό θα είναι να αφήσετε τις ευγένιες και να της δώσετε μερικά uppercuts γιατί τα κτυπηματά της δεν είναι καθόλου μα καθόλου γυναικεία...

● Η Αχίλλειος πτέρνα του Balrog είναι τα πόδια του. Ρίξτε λοιπόν σε αυτά το βάρος των επιθεσεών σας...



Οπως κάθε μήνα μέσα από αυτό το δισέλιδο θα βρείτε μία περιγραφή των περιεχομένων της δισκέτας αλλά και του τρόπου λειτουργίας της. Ξεκινάμε λοιπόν με τους...

PC USERS

FAST TRACKER 2.0

Το Fast Tracker στην νέα του έκδοση, αποτελεί ένα πολύτιμο εργαλείο για τον ερασιτέχνη αλλά και τον επαγγελματία μουσικό. Δίνει τη δυνατότητα στους κατόχους PC να ακούσουν μέσα από τον υπολογιστή τους μουσικά αρχεία δημιουργημένα στην Amiga και σε format MOD, ενώ υποστηρίζει και μουσικά αρχεία XM. Ετσι αν και αυτή είναι η βασική λειτουργία του Fast Tracker, δεν είναι και η μοναδική. Αντίθετα πρόκειται για ένα πολυεργαλείο, που συνδυάζει δυνατότητες editing και sampling. Μπορείτε ακόμη και να κάνετε εγγραφή μέσω ενός midi keyboard και να σώσετε το αρχείο σε μορφή MOD. Με τη βοήθεια του πλήκτρου Help που εμφανίζεται στο κεντρικό μενού, μπορείτε να πάρετε πλήρεις πληροφορίες για τον έλεγχο του προγράμματος και τον τρόπο λειτουργίας του. Για να τρέξετε το πρόγραμμα απλά δώστε από

το DOS την εντολή "ft2" αφού βέβαια έχετε περάσει στο drive στο οποίο υπάρχει το πρόγραμμα. Για να το εγκαταστήσετε στο σκληρό σας δίσκο, μεταφέρετε όλα τα αρχεία του directory FT2 με την εντολή copy. Δεν χρειάζεται ειδική διαδικασία install. Μαζί με τα αρχεία του προγράμματος υπάρχουν και μερικά μουσικά αρχεία για να εντυπωσιάσετε τους φίλους σας. Ανάμεσά τους και μια πολύ μοντέρνα έκδοση του Εθνικού μας Υμνου! Το πρόγραμμα είναι συμβατό με όλες τις γνωστές κάρτες ήχου και δεν χρειάζεται ειδικό configuration για κάθε μία.

AMIGA USERS

Οσοι είσαστε κάτοχοι Amiga θα πρέπει να αντικαταστήσετε τη δισκέτα του PC που έχετε στα χέρια σας με αυτήν της Amiga. Η αντικατάσταση γίνεται χωρίς καμία επιβάρυνση, αρκεί να προσκομίσετε τη δισκέτα σε ένα από τα παρακάτω κεντρικά καταστήματα της Αθήνας. Αν βέβαια είστε κάτοικοι επαρχίας, τότε μπορείτε να τη στείλετε στο περιοδικό μας και να σας στείλουμε την αντίστοιχη. Τα καταστήματα όπου μπορείτε να αντικαταστήσετε τη δισκέτα είναι τα εξής:

Free Bytes - Αθήνα - Κολωνός Βορείου Ηπείρου 62 Teleclub - Αθήνα - Καλλιθέα
Ελ. Βενιζέλου 60
Teleclub - Βόλος
Καρτάλη 100 και Αλεξάνδρας
Teleclub - Καλαμάτα
Παναγιώτη Καίσαρη 4
Νίκαια Computers -
Πειραιάς - Νίκαια
Π. Ράλλη 170
Athens Club - Αθήνα - Κέντρο
Μπόταση 10
Athens Club - Γλυφάδα - Εμπορικό κέντρο
Colosseum
Β. Γεωργίου 81Β
Console Club - Αιγάλεω
Ιερά οδός 308 ή Ευαγγελιστρίας 6Α
Console Club - Αθήνα - Καλλιθέα
Γρύπαρη 53

Πάμε όμως να δούμε τι σας έχουμε ετοιμάσει για αυτόν το μήνα. Για να εμφανιστούν τα περιεχόμενα της δισκέτας είναι απαραίτητο πρώτα να τρέξετε το Workbench. Στην δισκέτα θα βρείτε τα εξής directories:

Η δισκέτα 62 για Amiga του USER χρειάζεται να έχετε φορτώσει νωρίτερα το Workbench.

SC2000

Τίποτα περισσότερο από αυτό που λέει το όνομά του: ένα σωσμένο αρχείο για το παιχνίδι (για τους φίλους που έχουν A1200) το οποίο βρίσκεται μέσα στο directory SC2000. Αν έχετε σκληρό δίσκο το περνάτε κατευθείαν μέσα στα αρχεία του παιχνιδιού σας ενώ σε δισκέτα, το βάζετε μέσα σε εκείνη που χρησιμοποιείτε για τα σωσμένα σας παιχνίδια. Με τα λεφτά που σας προσφέρει το αρχείο μας μπορείτε να κάνετε σχεδόν τα πάντα.

SID

Ενα πρόγραμμα για έλεγχο αρχείων και drives σαν το πασίγνωστο Opus. Πρόκειται για ένα shareware που σας δίνει την δυνατότητα να δείτε τα περιεχόμενα μιας δισκέτας, να τα αντιγράψετε σε μία άλλη ή στον σκληρό σας ή στην μνήμη, να τα διορθώσετε, να αλλάξετε ονόματα, να την φορμάρετε και πολλά άλλα. Οσοι δεν διαθέτουν κάτι ανάλογο θα το βρούν τόσο χρήσιμο που θα είναι το πρώτο πράγμα που θα φορτώνουν στο μηχάνημά τους, εκτός από παιχνίδια!

SoundEditor

Ο,τι λέει ο τίτλος. Ενα φανταστικό πρόγραμμα στο οποίο μπορείτε να φορτώνετε ψηφιοποιημένους ήχους (samples) μέχρι 65K (ένα υπεραρκετό νούμερο) και να τους αλλάξετε τα φώτα. Επειδή η Amiga έχει στερεοφωνικό ήχο το πρόγραμμα σας επιτρέπει να φορτώσετε δύο διαφορετικούς ήχους ταυτόχρονα, έναν αριστερά και έναν δεξιά και να τους παίξετε μαζί, να τους παραμορφώσετε, συνθέσετε κλπ δημιουργώντας τα δικά σας εφέ. Το πρόγραμμα συνοδεύεται από 300k περίπου έτοιμων ήχων μέσα στην ίδια δισκέτα, στο ομώνυμο directory, για να τα φορτώσετε στο πρόγραμμα. Και δύο παρατηρήσεις: το πρόγραμμα εξ'αρχής λαμβάνει σας πρωταρχικό κανάλι το δεξιό, οπότε αν αποφασίσετε να φορτώσετε έναν μόνο ήχο και να τον παίξετε μονοφωνικά φορτώστε τον στο δεξιό κανάλι και δεύτερον επειδή το πρόγραμμα είναι shareware δεν σώζει στον δίσκο.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ;

Αν έχετε πρόβλημα με τη δισκέτα και αφού πρώτα βεβαιωθείτε ότι ακολουθήσατε τις οδηγίες μας βήμα βήμα, τότε μπορείτε να περάσετε από τα γραφεία μας για να σας την αντικαταστήσουμε ή να μας τη στείλετε αν μένετε εκτός Αθηνών.



Αλληλογραφία

Πρώτα θέλω να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου και την σωστή ενημέρωση που προσφέρεις.Είμαι κάτοχος ενός 486DX4/100, 8Mbyte RAM, CD-ROM 4x, HD 420 MB, και έχω κάποιες απορίες.

1) Κάποιος προγραμμαιστής μου είπε ότι ο δικός μου υπολογιστής είναι καλύτερος από έναν Pentium στα 66!! Αυτό αληθεύει;

2) Το Full Throttle αξίζει να το αγοράσω ή έχεις να μου προτείνεις κάτικαλύτερο;

3) Με 120 χιλιάδες τί εκτυπωτη παίρνω;

με φιλικούς χαιρετισμούς

Γιώργος Χαρζακας
Θεσσαλονίκη

Φίλε Γιώργο,

1) Αυτό δεν είναι αλήθεια. Ενας Pentium είναι 64-bit μηχάνημα ενώ ένας οποιοσδήποτε 486 είναι 32-bit μηχάνημα. Ακόμα κι αν έχεις περισσότερα MHστο μηχανημά σου δεν μπορεί να φτάσει την δύναμη ενός τεχνολογικά ανώτερου επεξεργαστή με περισσότερα κυκλώματα. Το παλεύεις όμως!

2) Σαν adventure το θεωρούν αρκετοί πολύ καλό. Η τεχνική του άποψη βέβαια είναι μέτρια.

3) Παίρνεις από τους καλύτερους dot-matrix, έναν πολύ καλό inkjet και μπορείς να βρεις μεταχειρισμένο laser.

Αγαπητό User,

Από τα μέσα του '93 είμαι κάτοχος ενός 386DX/40 με 4Mbyte RAM, 170 MB σκληρό, SVGA και SoundBlaster 8-bit. Αρχίζω πια να "νιώθω" πως οεπεξεργαστής δεν φτουράει άλλο (οι κύριοι της ORIGIN δεν θέλουν ούτε ναμας βλέπουν) έτσι θα ήθελα να μου πείτε πόσο κοστίζει ένα upgrade,motherboard+CPU486DX4/100 και μήπως ο υπολογιστής μου σαν Olivetti, έχειπρόβλημα ασυμβατότητας.Πόσο θα μου κόστιζε αν έπαιρνα 4Mbyte επιπλέον RAM και αν αγόραζα ένανσκληρό 500MB και άνω θα ήταν πιο γρήγορος από αυτόν που έχω; Υπάρχει τρόπος στο MKII να βγάλω την μουσική έχοντας μόνο τα εφέ και ναμην φορτώνει κάθε λίγο και λιγάκι απ'τον σκληρό;

Πιο φιλικά δεν γινεται
Γιώργος Κοντονικολής

Φίλε Γιώργο

Το upgrade που θέλεις με motherboard και 486 θα σου στοιχίσει από 60-70 χιλιάδες δραχμές. Αλλες 40.000 τα 4Mbytes μνήμης και μία 45άρα ακόμα για έναν σκληρό δίσκο 520MB. Ο τελευταίος θα είναι γρηγορότερος από αυτόν που έχεις. Τέλος δεν υπάρχει τρόπος να κάνεις αυτό που ζητάς στο MK II αλλά μπορείςνα δώσεις λίγη μνήμη από την RAM σου σε Smartdrive στον σκληρό (με την ομωνυμη εντολή του Dos) για να τον κάνεις πολύ γρηγορότερο.

Αγαπητό USER,

Είμαι 15 χρονών και δεν μπορώ να πω ότι είμαι συστηματικός αναγνώστης σου. Σε αγοράζω συνήθως όταν δεν μπορώ ν'αποφασίσω για το ποιο παιχνίδια πάρω ή για να ενημερωθώ απλά για τις καινούριες κυκλοφορίες. Βέβαια προτιμώ εσένα, γιατί είσαι το καλύτερο περιοδικό για παιχνίδια (Εννοείται). Αλλά ας περάσω στις ερωτήσεις μου.

1) Είμαι κάτοχος ενός PC 486sx/25 MHz, 4 MB RAM και 80 MB σκληρό δίσκο. Σκοπεύω να πάρω και ένα δεύτερο δίσκο (420 Mbyte) αλλά πολλοί μου λένε ότι αν αγοράσω CD-ROM η αγορά του σκληρού θα ήταν περιττή. Αυτή η άποψη αληθεύει;

2) Το CD ROM 4απλής ταχύτητας είναι αναγκαίο ή τα βολεύω και με ένα CD ROM 2πλής ταχύτητας;

3) Πες μου μερικά καλά Strategy και arcade games για τον υπολογιστή μου.

(Προς θεού όχι Doom clones!!!)

Συγνώμη αν σε κούρασα

Κωνσταντίνος Μ.

Φίλε Μ.

1) Το CD-ROM προηγείται αφού τα περισσότερα

και τα καλύτερα παιχνίδια κυκλοφορούν γι'αυτό το φορμάτ. Παρά ταύτα επειδή ο πρώτος σκληρός σουείναι μικρός καλό θα ήταν κάποια στιγμή να πάρεις και έναν μεγαλύτερο. Πρώτα όμως το CD-ROM.

2) Το 2xspeed CD-ROM είναι τέλειο για όλα τα παιχνίδια, εκτός αν βρεις 4x σε προσφορά.

3) Τα Perfect και Panzer General λένε όλοι ότι είναι υπέροχα ενώ σταarcade που το PC υστερεί υπάρχουν τα Baryon, FX Fighter, Warriors, ανβέβαια δεν σκέφτεσαι να αγοράσεις μια κονσόλα για να παίζεις αυτό το είδος παιχνιδιών.

Είμαι ένας σχετικά καινούριος αναγνώστης σου και ο Νο1 θαυμαστής σου,"Μίζερι". Θα ήθελα καταρχάς να σε συγχαρώ για την πάντα ενημερωτική καιπλούσια ύλη σου. Αλλά ας αφήσουμε τώρα τα σχόλια και ας περάσουμε στο κυρίως πιάτο αρχίζοντας με μερικές χορταστικές ερωτήσεις:

1) Τα Χριστούγεννα σκέφτομαι να αγοράσω έναν 486 DX3/100 με 540 HD. Μπορείς να μου πεις ποια θα είναι περίπου η τιμή του με 8 και με 16 MBRAM;

2) Βλέπω πως άλλες μάρκες PC είναι ακριβότερες και άλλες φθηνότερες. Τί διαφορά έχει ένας Line 486 DX4/100 540 MB HD, 8 MB μνήμη από έναν ίδιο Apple;

3) Το ίδιο συμβαίνει και με τους σκληρούς. Ενας HD έχει από 40 έως 90 χιλιάδες. Τί διαφορές έχει ο φθηνότερος από τον ακριβότερο. 4) Θα ήθελα να μου συστήσεις μια καλή κάρτα ήχου και μια καλή κάρτα γραφικών. Ποια είναι η τιμή τους;

Φιλικά,

Γιάννης ο CYRAX από τον Βόλο

Βολιότη CYRAX,

1) Με έγχρωμη οθόνη περίπου 320.000 δραχμές για 8 Mbyte και 400.000 με τα 16MB

2) Δεν κατάλαβα, εννοείς Apple PC ή την γνωστή μάρκα με τα Macintosh Αν εννοείς το δεύτερο δεν είναι καν PC οπότε η διαφορά στην τιμή είναι αυτονόητη. Πάντως οι διαφορές ανάμεσα στις τιμές των μηχανημάτων οφείλεται συχνά στο ότι τα ακριβότερα μηχανήματα αποτελούνται από πιο γρήγορα επιμέρους κομμάτια (γρηγορότερη VGA, μνήμη, σκληρούς κλπ). Δεν αποκλείεται βέβαια και η πιθανότητα καποιος κατασκευαστής απλά να θέλει να κερδίσει περισσότερα! Γενικώς στο PC ισχύει ότι "το φτηνό είναι και καλό".

3) Τα ίδια με τα παραπάνω.

4) Η Cirrus Logic 5429 LB1M είναι και καλή και αρκετά οικονομική ενώ η Sound Blaster 16 Value αυτή την εποχη είναι τρομερή.

Αγαπητό USER,

Σας συχαίρω για την προσπάθεια που καταβάλετε να ενημερώσετε και να επικοινωνή-

σετε με το κοινό που ενδιαφέρεται για την πληροφορική. Είμαι 15 χρονών, έχω μερικά ερωτήματα και ζωτώ την συμβουλη σου.

1) Σκέφτομαι να αγοράσω έναν 486 DX4/100 MHz PCI 4Mbyte RAM SVGA Color 540 MB HD και επειδή είμαι αρχάριος ζητώ τη γνώμη σου για την απόφασή μου.

2) Η επέκταση και αναβάθμιση του υπολογιστή είναι κάτι που ενδιαφέρει όλους. Σκέφτομαι να αγοράσω ακόμα 4 Mbyte RAM, 2X speed CD-ROM, ένα εξωτερικό drive 1.44, έγχρωμο εκτυπωτή σαν επέκταση και αργότερα να το αναβαθμίσω σε Pentium ή P6. Ποια είναι η γνώμη σου; Τί με συμβουλεύεις να κάνω;

3) Για τον υπολογιστή που θα πάρω είναι απαραίτητη μια κάρτα ήχου; Αν όχι, θα χρεαστεί με το CD-ROM και τα ηχεία;

Φιλικά

Γκιαούρης Γιάννης

Γκιαούρη,

1) Πολύ καλή σκέψη αν διαθέτεις τα 300.000 που λέγαμε νωρίτερα.

2) Η αναβάθμιση του PC είναι το αδύνατο σημείο του αφού για να διατηρηθεί ανταγωνιστικός σαν μηχάνημα πρέπει κάθε 6 μήνες να του ρίχνεις αρκετά χρήματα. Το CD-ROM βέβαια δεν θεωρείται προσθήκη πλεον στο μηχάνημα που θέλεις να αγοράσεις αφού είναι απαραίτητο. Η μνήμη θα σου χρειαστεί στις αρχές του '96, ο έγχρωμος εκτυπωτής αν τον χρειάζεσαι για δουλειά αγορασέ τον από τώρα, αλλιώς ξέχνα τον, το 1.44 εξωτερικό drive δεν καταλαβαίνω τί το χρειάζεσαι αφού θα έχεις εσωτερικό και ο Pentium δεν θα χρειαστεί σε κανέναν πριν το '97.

3) Φυσικά να πάρεις κάρτα ήχου αν θέλεις να παίζεις παιχνίδια. Μην ανησυχείς συνδέεται με όλα τα ηχεία -και όσο μεγαλύτερα τα ηχεία τόσο καλύτερα.

Απαντήσεις Χωρίς Ερωτήσεις

Γεωργακόπουλος Φώτιος

Πραγματικά δεν έχουμε συχνά αναγνώστες σαν εσένα.

1) Οχι όταν λέμε Mac ή Apple δεν εννοούμε σε καμμία περίπτωση τα PCs ή το αντίστροφο. Οι Mac είναι εντελώς διαφορετικά μηχανήματα.

2) Τα παιχνίδια για Mac είναι περιορισμένα στην Ελλάδα και δεν μπορούμε να σα βοηθήσουμε σ'αυτά με κωδικούς και tips. Προβλήματα πάντως παιχνιδιών που τρέχουν από CD συχνά οφείλονται σε κακό install. Ξαναπροσπάθησε.

Κώστας Παριολικός

1) Οχι, οι Sound blaster δεν συνοδεύονται από ηχεία. Μόνο αν έχεις πάρει κάποιο multimedia kit θα συνέβαινε κάτι τέτοιο, όχι στην περιπτωσή σου.

2) Τα Prisoner of Ice, Super Street Fighter 2 Turbo, Lost Eden, The Deadalus Encounter, Wing Commander III, Hell.

3) Το NBA Live '95 είναι μια αξιοπερίεργη αλλά τυπική περίπτωση παιχνιδιού σε PC που εκφράζεται από μία λέξη: ασυμβατότητα. Αυτό σημαίνει ότι ανάμεσα σε διάφορα συστήματα το μηχάνημα έχει και διάφορες απαιτήσεις. Υπήρξαν μηχανήματα που το τρέχουν χωρίς κανένα πρόβλημα με 4Mbyte μνήμης, σε άλλα κολλάει που και που με αυτή την μνήμη και με 8 τρέχει παντού τέλεια.

4) Super Street Fighter 2 turbo χωρίς φινάλε; Μήπως το πήρες πειρατικό;

5) Ελπίζουμε το scan που βάλαμε στο προηγούμενο τεύχος να σε έσωσε από τον ιό. Γιατί δεν θέλουμε να σου προτείνουμε το σύστημα Κροντηρά: Format c:

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

PC COLLECTION * 3DO *
GAMEDISC 350 - 400UTILITY - Συνδρομές 5000 σε CD. Εγγραφές CD - ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ GAMES - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ. Ετοιμες συλλογές στα μέτρα σας + επιλογές δικές σας. Αντικαταβολές - Δωρεάν κατάλογος. ΟΛΟΙ ΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ 3DO
ΓΙΩΡΓΟΣ 2686996

PC & AMIGA GAMES + UTILITIES
Τώρα και σε CD. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ σε TAPE & ΔΙΣΚΕΤΕΣ. Αντικαταβολές, παράδοση κατ'οίκον.
Τηλ: 5983717 - 5987587

CD & Δίσκοι Μουσικής Αμερικής

ΜΟΝΟ **1.000 δρχ.** ΕΚΑΣΤΟ
ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΑ COMIKS
ΜΑΤΖΑΓΡΙΩΤΑΚΗ 20 - 22, ΚΑΛΛΙΘΕΑ
2ος ΟΡΟΦΟΣ. Τηλ. 9577474, κ. ΝΙΚΟΣ

CD RECORDINGS

Ολοι οι Τίτλοι !!! Ολες οι Συνδρομές !!!
Ολα τα Προγράμματα !!!
Ετοιμες Συλλογές και Συλλογές
κατά παραγγελία !!!
Δευτέρα-Κυριακή και ώρες 10:00 - 22:00
Τηλεφωνήστε στα 8562980 - 8562981

PC GAMES + DISK= 250 δρχ.
Εγγραφές TAPE CD ROM & 3DO. Εβδομαδιαίες συνδρομές. Παραγγελίες 16:00 - 22:00.
Τηλ: 8238886, Στράτος

P.C MAL-CLUB
Πωλούνται μόνο PC games disks 200+disk. Αντικαταβολές παντού - Παραδόσεις.
Κώστας (7017775)

CD R CENTER.
Ο μεγαλύτερος κατάλογος CDROM & 3DO τίτλων, στην Ελλάδα CDGAME= 5.000 δρχ., CD APPLICATION= 6.500 δρχ, GAMEDISK= 300 δρχ. Επιλογή games= 50 δρχ. Συνδρομή CD= 6.000 δρχ. Εγγραφή δεδομένων= 5.000 δρχ. Αναλώσιμα, εγγυημένη δουλειά 100%. Αποστέλονται παντού & ΓΡΗΓΟΡΑ. Για ΔΩΡΕΑΝ κατάλογο = 01-5312966

CD-BACK UP:
Εγγραφές σε CD-ROM, Backup σκληρών δίσκων, οτιδήποτε software διαθέσιμο (games, applications), άμεση παράδοση και φθηνές τιμές.
Τηλ: 3608648. Σπύρος, ώρες 18:00 - 21:00

AMIGA - PC VISION CLUB
GAMEDISK 250-350. Συνδρομή 6.000 - εγγραφές CD. ΔΩΡΕΑΝ παράδοση ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος. Αντικαταβολές επαρχείας ΔΙΟΝΥΣΗΣ 6847653.

PC & AMIGA GAMES & UTILITIES
PC GAME + DISK= 250 δρχ. AMIGA GAME + DISK= 150 δρχ. TAPE= 2.500 δρχ.
CD CALL ΤΗΛ: 5314051

AMIGA * CD 32 *
3DO PANASONICGAMEDISC 250δρχ - ΣΥΝΔΡΟΜΗ 200. ΚΑΙ ΣΕ CD Δωρεάν κατάλογος. Αντικαταβολές. ΟΛΟΙ ΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ CD 32. ΕΠΙΣΗΣ ΚΑΙ ΓΙΑ 3DO. BACKUP ΚΑΙ CD ΓΙΑ A1200. Γιώργος 2686996.

PC & AMIGA GAMES & UTILITIES
CD από 7.000 δρχ. PC GAME + DISK= 350 δρχ.
AMIGA GAME + DISK= 250 δρχ.
Εγγύηση εγγραφής, παράδοση αυθημερόν.
Αντικαταβολές παντού. Τηλ: 2717667

KS Club.
PC Gamedisk 350 δρχ. AMIGA Gamedisk 200 δρχ. CD Titles. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα.
Κώστας-Σπύρος, τηλ: 0741-85546.

SEGA-NINTENDO
ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ
ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ.
ΠΑΡΑΔΙΔΟΝΤΑΙ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΚΑΙ ΧΩΡΙΣ
ΚΑΜΙΑ ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ.
ΤΗΛ: 5987587 - 5983717

3-D-O PANASONIC
60 ΤΙΤΛΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ
FLASHBACK, QUARANTINE, SUPREME
WARRIORS, KORPS KILLER SEAL OF THE
PHARAOH.
ΑΠΟ 10.900 ΤΗΛ: 9594100

CS Game Club.
Pc Games= 300 δρχ. CD Titles= 6.000 δρχ.
Στέλνουμε δωρεάν κατάλογο.
Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα και την Κύπρο.
Σωκράτης - Βασίλης, τηλ.: 0271 - 41140

PERISTERI CD - ROM CLUB
Όλα τα καινούργια CD - ROM GAMES στις καλύτερες τιμές DUNE III, PHANTASMAGORIA κ.α. εβδομαδιαίες συνδρομές PC - CDROM και 3DO GAMES από 5.000 παράδοση κατ' οίκον
Ταχύτατες αντικαταβολές
Τηλ: 5771224 κιν. 094-516746

AMSTRAD 6128.
Η πλουσιότερη συλλογή σε παιχνίδια και επαγγελματικές εφαρμογές στην Ελλάδα.
Στα 10 παιχνίδια δώρο 2 επιλογής σας!!!
Επισκευές & service με 6μηνη εγγύηση.
Περιφερειακά. Drive 5,25"= 30.000 !!!
Ζητήστε τον νέο κατάλογο.
Ταχύτατες αντικαταβολές. Αποκλειστικότητα το MEGABLASTERS. Αυθημερόν παράδοση στο σπίτι σας!!! Τηλ: 6410640

***** AMIGAMANIA *****
* ΤΕΡΑΣΤΙΑ συλλογή παιχνιδιών !!
* Πολύ ΦΘΗΝΑ & ΓΡΗΓΟΡΑ στο ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ !!
* Εγγυημένη εγγραφή δισκέτας !!

Τηλ.: (01)9323458

***** ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ AMIGA + PC SOFTWARE *****
* TOP - Games, Demos, Utilities!
* GAMEDISK 250 δρχ!
* SUPER συνδρομή 150, DISK, 5.000 δρχ!
* VBS 10.000 δρχ!
* CD32 Τίτλοι σε καταπληκτικές τιμές!
* PC GAMEDISK 300 δρχ!
* Εκατοντάδες CD τίτλοι από 6.000!
* Εβδομαδιαία συνδρομή 700 MB, 6.000 δρχ!
* Συλλογές σε CD!
* Δωρεάν Κατάλογος!
* Ασυναγώνιστες τιμές!
* Τίτλοι 3DO PANASONIC!
* Ταχύτατες αντικαταβολές στην ΕΠΑΡΧΙΑ!
* Τηλ: 5012307, Βασίλης!

ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ,
αναβαθμίσεις, πωλήσεις, ανταλλαγές υπολογιστών, περιφερειακών. Δίσκοι, CD-ROM, προγράμματα, παιγνίδια. Απίστευτες τιμές. MCS,
Τηλ: 9425168

PC-POWER. CD GAMES,
από 5.000, CDWEEK= 4.500, GAME + DISK= 350.
Τίτλοι 3DO. Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ, αντικαταβολές παντού
Σταύρος 6515613

3DO, CDi, NEOGEOCD, SEGACD, PLAYSTATION.
Ανταλλαγές, Πωλήσεις, Ενοικιάσεις Παιχνιδιών.
Ετοιμοπαράδοτα όλα τα Παιχνίδια και Πάντα Φθηνότερα από Οπουδήποτε (από 4.000).
Τηλεφώνησε Τώρα: 5620754

CD ARCHIVE
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ PC-COMPATIBLES, AMIGA Σε CD-ROM, ΔΙΣΚΕΤΑ, Εγγραφές ΣΚΛΗΡΩΝ.
Τιμές Καταπληκτικές. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 5.000.
Ποιότητα για ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟΥΣ.
Ταχύτατη Μεταφορά ΑΘΗΝΑ - ΕΠΑΡΧΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ 5620754

AMIGA
Όλες οι νέες κυκλοφορίες κατευθείαν από το εξωτερικό. Τεράστια συλλογή από games. Gamedisk= 220 !!! Εγγυημένη εγγραφή, αντικατάσταση σε περίπτωση προβλήματος. Συνδρομή= 50 δρχ.!!
Ταχύτατες αντικαταβολές ή αυθημερόν παράδοση στο σπίτι σας.
Hardware: CD, σκληροί δίσκοι.
Δισκέτες σε τιμές χονδρικής. Τηλ: 6410640

PC - CD WORLD
ΓΙΑ ΑΥΤΟΥΣ ΠΟΥ Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΕΙΝΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ΕΜΕΙΣ ΕΧΟΥΜΕ ΤΗ ΛΥΣΗ!!!
SKID R-OW!!!
Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΠΡΩΤΥΠΟ ΠΟΥ ΕΜΕΙΣ ΚΑΘΙΕΡΩΣΑΜΕ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΕ CD - HD - DD - DAT
ΤΙΤΛΟΙ CD ΑΠΟ 5.000!!!
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ - ΠΑΡΑΔΟΣΗ - ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΤΗΛ: 9380347

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

....

να καταχωρηθεί με πλαίσιο:
ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐
Να καταχωρηθεί με κεφαλαία :
ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐
Αριθμος λέξεων:

*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΩΝ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 3000ΔΡΧ.
*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 300 ΔΡΧ.
*ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΙΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΑΣ ΜΕΧΡΙ ΤΙΣ 14 ΤΟΥ ΜΗΝΑ (ΣΦΡΑΓΙΔΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟΥ) ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..........
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ ΝΟ..........

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ Η' ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΧΑΡΤΙ
*ΑΝ ΔΕΝ ΣΤΑΛΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΑΝΤΙΤΙΜΟ Η ΑΓΓΕΛΙΑ ΔΕΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΤΑΙ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δεν στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:..........
ΟΔΟΣ: ....ΑΡΙΘ. ....
Τ.Κ.:..........ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ' όσον υπάρχουν τεύχη.
*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ Η' ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΧΑΡΤΙ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο....... με το ποσό των 8.000 δρχ. αντί 9.900 δρχ. (για την Κύπρο 8.900 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:..........ΟΔΟΣ: ....
ΑΡΙΘ.: ....Τ.Κ.:.......... ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....
ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ: ....

*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ Η' ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΧΑΡΤΙ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

CD LAND



ΤΙΤΛΟΙ CD ROM

COMAND AND CONQUER
WIN '95
COREL DRAW 6.0
PITFALL
DRAG WARS
MICRO MACHINES II
ARE YOU AFRAID OF THE DARK
USS TICOUDEROGA
FX FIGHTER
SIMONTHE SORCERRER II
LAST DYNASTY
STAR TPEK THE NEXT GENERATION
CINEMANIA '95
COMMAND AND CONQUER
PRISONER OF ICE
NBA LIVE '95
FULL THROTTLE
DRAGON LORE II
FLIGHT UNLIMITED
CIVIL WAR
STONE KEEP
LOST EDEN
DAEDALUS KOMNDER
TERROR FROM THE DEEP
IRON CROSS

ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΕ CD
ΑΠΟ TAPE - HARD DISK - ΔΙΣΚΕΤΕΣ - DAT





ΚΑΙ 250 ΑΚΟΜΑ ΤΙΤΛΟΙ

ΤΙΤΛΟΙ 3DO

SPACE PIRATES
SUPRIME WARRIORRS
PANTZER GENERAL II
DEMOLUSION MAN
GEX
ROAD RACH
SAMURAI SHOWDOWN
QUARANTINE
SLAM N'JAM
FIFA SOCCER
THE NEED FOR SPEED
NIGHT TRAP

ΤΙΤΛΟΙ CDI

7th QUEST
MAD DOG
STRIKER
ESCAPE FROM CYBERCITY

CD-DRIVE

PIONEER 5302 4xSPEED	52.000
SCSI 3501 4,5xSPEED	85.000
SCSI 6xSPEED	115.000

ΔΙΣΚΟΙ CD-R

PHILIPS	1880
KODAK	1800
NO-NAME	1500

MOTHER SOYO 486	24.000
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ DX4/100	30.000
RAM 4MB 72PIN	36.000
RAM 8MB 72PIN	70.000
H. DISK 850MB	55.000
H. DISK 1.2GB	87.000
MONITOR DAEWOO COLOR N.I. LR.15"	87.000
VCA CARD S3 IMB TRUE COLOR	19.000
MONITOR SONY 15"	145.000

3DO
135.000 δρχ.
50 ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

Ρ.ΦΕΡΡΑΙΟΥ 32 - ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ: 9380347 - ΤΗΛ/FAX: 9308924

ΠΩΛΗΣΗ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%